Vol.86 東京ゲームショウ'98秋開催！最新独占タイトル満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月23日発行（隔週金曜日発行）第4巻第24号通巻82号

電撃PlayStation プレイステーション

1998 10/23

定価490YEN



電撃特報

サガ フロンティアII

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

EVE The Lost One

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

ストリートファイターZERO3

モンスターファーム2

徹底攻略

スレイヤーズわんだほ～

いただきストリート ゴージャスキング

アドヴァンストV.G.2

仮面ライダー

御神楽少女探偵団

GoGoRPG

幻想水滸伝II

チョコボの不思議なダンジョン2

マール王国の人形姫

テイルズ オブ ファンタジア

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

メタルギアソリッド最終攻略

2つのエンディングを徹底解析！
ガンシューティングモードの攻略法、さらに
"心霊写真が撮れるスポット"完全公開!!


PlayStation
全星系を巻き込む大戦が、
今、幕を開ける…。
オウバードフォースアフター
AUBIRDFORCE
After
多数の惑星を有するエレミア星系には、いくつかの惑星国家が存在していた。
星系内部の惑星と外周部の惑星にはいつしか大きな軋轢が生じていた。
太陽の恵みを受ける惑星とそうでない惑星の対立は、遂に紛争にまで及んだのである。
EG1024年、外惑星国家デトロワ連邦共和国は、内惑星国家デュミナス王国への侵攻を開始した……。
レジナン事件より始まる紛争は2年に及び、遂にデュミナス解放軍は、母星デュミナス奪還に成功する。
だが、一部の人々は知っていた。奇跡など存在しないことを……。
母星を失ったデュミナス解放軍を支援していたのは、星系内周部にある惑星国家の連合体であった。
しかし、内惑星連合の取り持つ和平調印式は国籍不明艦隊に襲撃されてしまう。
宇宙は再び混迷の渦に飲み込まれようとしていた……。
10月22日発売予定
¥5,800円（税別）
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月~金曜日（除く祝日）10~16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください
バンダイの最新情報をキャッチ！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
© BANDAI 1998
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI



壮迫力のCGムービーが、壮大な物語を演出！





カイン・ディー（主人公）
オルキス統合宇宙軍大佐
叩き上げの佐官で、部下に厚い信頼を持たれている。性格は頑固なまでにストイックだが、本質的にはロマンティストで思い込みの激しいところがある。



ジール
オルキス統合宇宙軍大尉
副官情報（通信）参謀
本人は冷静沈着なつもりだが、逆境に弱いところがある

イルミネーター
オルキス統合宇宙軍
自ら前線へと志願した
無類の戦好き

ヘイワード
アマティス軍中将

ジェガン
デュミナス王国軍准将
祖国デュミナス奪回の英雄

レオハン＝トラスク
ラファリエス軍大佐

ブルーム
デトロワ連邦軍准将軍

前作より2年。
待望の3D艦隊シミュレーション
堂々出撃！

宇宙艦隊戦による戦いを完全3D空間で表現した本格派戦術級宇宙艦隊戦シミュレーション。前後左右に加えて上下の立体宇宙空間の攻防をリアルに体験、50以上の多彩なマップ、機能美あふれるメカニック設定は戦艦50艦以上・艦載機30機以上とボリューム感あふれる内容です。

宇宙空間を体感できる
3Dインターフェイス



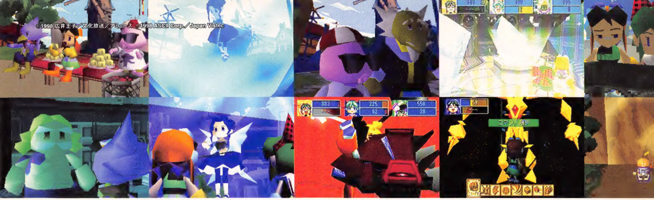
スキルシステムにより
艦長・パイロットが成長する



ストーリーや戦果によって
変化する50以上の多彩なマップ



3D艦隊シミュレーションゲーム［オウバードフォースアフター］



その風は、いくつもの



火星

プレイステーション用RPG

10月22日発売

通常版 標準価格¥6,800(税抜)／10大付録つき限定版 標準価格¥9,500(税抜)

原作・脚本 ＝ 広井王子





イラスト／ふくやま けいこ

http://www.shuwasystem.co.jp/


みんながライバル
新登場!ファミリー型かけっこゲーム
講談社 月刊「なかよし」好評連載中!!
アスレチックアクションレース
グラニュー島!大冒険
デュアルショックアナログコントローラ対応
マルチタップで最大4人で対戦可能
ふくやまけいこ先生描き下ろし!!
予約特典ポストカードプレゼント
カンタン操作
天空の神殿をめざせ!!
みんなでやろう! ワクワクアスレチック!!
「グラニュー島!大冒険」は、個性豊かなキャラクターたちが速さを競う、コミカルなレースゲーム。
各ステージには、さまざまな障害が待ち構えています。ライバルをおさえて一番でゴールするランナーは?
年齢を問わず参加できる「超簡単操作」と「がんばりシステム」搭載! 子供から大人までみんなワイワイ楽しめる「マルチプレイ対応」です。さあ、好みのランナーを選び空中都市にチャレンジだ!
98 10/15 発売予定
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
標準価格:5,800円(税抜)
株式会社 秀和システム
SHUWA SYSTEM CO.,LTD.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



PlayStation
御予算に応じて
スパイ活動　請け負います。
マネーバトルの切り札、あのスパイが3人登場!!
株で勝負か、土地で守るか、
乗っ取りでいっきにカタをつけるか!!
あの白熱のマネーバトルが進化した!!
これが「DX億万長者ゲームII」の極秘情報だ!!
OKUMAN SECRET FILE
OKUMAN SECRET FILE 1
COMキャラ24人+α!
個性豊かなCOMキャラが、前作16人を上回る24人登場!
個性たっぷりのセリフでゲームを盛り上げてくれるぞ!
OKUMAN SECRET FILE 2
変化するマップ!
豊富なバリエーションのマップの中には、切り離されたりする不思議なマップも用意されている!
OKUMAN SECRET FILE 3
ミニゲームモード搭載!
本編中にしかできなかったミニゲームが、単独で遊べる!
爆笑もののゲームがいろいろ楽しめてこれはオトクだ!
OKUMAN SECRET FILE 4
進行役は超有名人!
ゲームの進行役は、なんとあの「リカちゃん」だ!
シリーズ初の音声ナビはゲーム進行をスムーズにするぞ!
DX 億万長者 THE MONEY BATTLE ゲームII
NOW ON SALE
価格5,800円（税別）
ボードゲーム　プレイ人数1～4人
人生ゲーム日本上陸30周年記念作品!!
「ボードゲームの神様」が「国民的ボードゲーム」を製作総指揮!!
TVゲーム版 人生ゲームは シリーズ実績 220万本!!
さくま式 人生ゲーム
'98年 12月発売予定
予定価格 5,800円（税別）
ボードゲーム/プレイ人数1～5人
PlayStation
東京ゲームショウ'98秋
首都圏の主要プレイガイドで 前売券好評発売中
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般=中学生以上（小学生以下入場無料）
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)　展示ホール1～8
開催日：10月10日(土・祝)・11(日)　10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ　「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998
株式会社タカラ　〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格は希望小売価格です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

TABLE OF CONTENTS

電撃特報

東京ゲームショウ'98秋開幕直前特集

◀TGS出展予定タイトルには、記事のゲームデータ部分にこのマークが付いています。

攻略Station

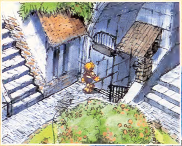
GoGoRPG —— 87

電撃SoftStation —— 165

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1





昨年夏に発売され、ミリオンヒットとなった『サガ フロンティア』に、いよいよ待望の続編が登場!!
プレイヤーの数だけ"歴史"が生まれるフリーシナリオ、
デジタルからアナログへと変貌を遂げたグラフィック、
進化した"連携"が生み出す白熱のバトル……。
望みうる最高の進化と、毎回盛り込まれる斬新な要素。
8つめの『SaGa』にして、2つめの『フロンティア』。
『FF』と並ぶ、RPGのもう1つの究極がここにある!!

フリーシナリオがさらに進化!!

- さまざまな視点から歴史を見るフリーシナリオ
- 〈絵〉の美しさを追求した究極のグラフィック
- 2つの進化を遂げて『SaGa』が帰ってくる!

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア2



サガ
フロンティアⅡ
99年春予定 RPG
▶価格未定 ▶スクウェア
▶対応周辺機器未定

 キャラクターイラスト/小林智美 ※画面は開発中のものです。



[最初の主人公]

Gustav

ギュスターヴ(1220～1269)

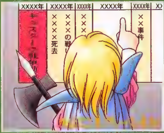
術を使えることが普通の世界で、その力を持たずに生まれてきた少年。王族の血を継ぎながら、術を扱えない"不能者"として実母とともにその地位を追われ、亡命生活をおくることになる。王族としてのプライド、不能者としてのコンプレックス。この相反する2つの感情は、やがて彼の性格に影を生み出すことになるのだが……。



今度の『SaGa』は構築型フリーシナリオ

●[illegible]

『サガフロII』で描かれるのは、100年にも及ぶ"ギュスターヴ戦争"の歴史。空白となっているこの100年の年表を、プレイヤー自身が埋めていくことになるのだ。シリーズのファンにとっては『ロマサガ2』を思い浮かべるとわかりやすい。ただし、100年にわたる歴史のうち、大まかな出来事はあらかじめ決められている。そして1つの出来事をクリアすることで、いくつかの"次の出来事"が年表に書きこまれていき、新たに書きこまれた出来事の中から次にプレイする出来事を選び、100年間の歴史を埋めていくのだ。



●[illegible]る

歴史を紡き、年表を埋めていく『サガフロII』では、年代ごとの出来事（イベント）が主体となって進められていく。そのため歴史の大筋は決まっていても、それらの出来事のクリア状況によって歴史の[illegible]公は[illegible]年と定められている。しかしその中で、彼がどのような[illegible]歴史[illegible]んだ[illegible]が[illegible]だ。



●[illegible]生[illegible]た[illegible]い[illegible]レイヤーの[illegible]だけ歴史が生まれる

●[illegible]で

歴史上の出来事自体が主体となるこのゲームでは、各出来事をさまざまな視点から見ることができるのだ。きっかけとなる最初の出来事は、歴史の中心人物であるギュスターヴでプレイすることになるが、同じ出来事や、その背景となる出来事を敵側の人物などでプレイすることにより、歴史の違った側面をかいま見ることができるぞ。1つの出来事で選べる[illegible]その[illegible]の[illegible]き[illegible]



●[illegible]立[illegible]ま[illegible]に[illegible]

World

最先端技術による「2Dグラフィック」で彩られたファンタジー世界

TOWN 街

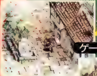
ゲームの舞台となるのは、誰もが術を使うことができるという正統派のファンタジー世界。そしてその世界の中には、数々の国や町、村などが存在している。全体的な世界観は統一されているとはいえ、のどかな田舎町や活気あふれる城下町など、場所によってそれらの町は様々な表情を見せてくれるのだ。ここでは、そんな町の表情の数々を紹介していこう。それぞれの具体的な場所や名称、状況についてはまだ不明だが、全体的な雰囲気はつかめるハズだ。なお、100年もの長き「歴史」が描かれていく本作では、町で暮らす住民たちだけでなく、こうした町や国そのものの姿も移り変わっていく可能性もあるぞ。

CGとしての技術ではなく絵（アート）を観せる 斬新なグラフィック

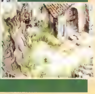
3D・CGで構築されていた前作『サガ フロンティア』とはうってかわり『Ⅱ』の世界はすべて手描きによる2Dグラフィックで表現。それも、繊細な色使いや、大胆な構図など、「手描き」ならではの魅力が完全に再現され、それがゲームと見事に融合している。実際のゲーム画面から、筆使いまでもが見て取れる究極の2Dグラフィックとなっているのだ。世の中に3D・CGのゲームがあふれかえり、もはや3Dであることが当たり前となってしまった現在に、あらためて2Dグラフィックの魅力を再発見することができるハズだ。



開発原画



ゲーム画面



▲▶開発用の原画が、そのまま[illegible]画面に、絵としての[illegible]ームに再現。

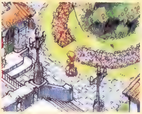


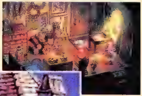
夜の町

◀ちょっと怪しい雰囲気のする町。道は複雑に入り組んでおり、装飾もあちこち剥げ落ちている。手入れもなされていないようだ。どこか、ただならぬ気配が漂っている。

城下町

▼城下町らしき町の一角。整備された建物や木々などから、非常に上品な印象を受ける。適度に省略されたディテールが、いい味を出している





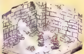


田舎町

▶のどかな雰囲気の田舎町。緑を基調にした色彩が牧歌的なイメージをかもし出しており、争いごととはまるで無縁な印象を受ける。どことなく物語の起点になりそうな雰囲気。

民家

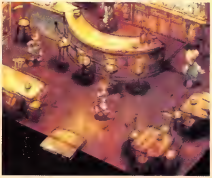
▲▼民家の中の表情もいろいろ。貧富の差もハッキリ出ている。『サガ』シリーズでは基本的に物の売り買いはあまり重要ではないが、ちゃんとお店も存在しているようだ





牧場

▲何の変哲もない、牧場らしき場面。上の田舎町にとても雰囲気が似ているので、同じ町の中にある可能性が高い。ここでは、馬か、それに類した動物が飼われていそうだ。



酒場

▶ファンタジー世界ではどこにでもありそうな、ややさびれた雰囲気の酒場。酒場といえば、『ロマサガ』では仲間を見つけたり、パーティからはずしたりすることができる場所だった。果たして今回は？

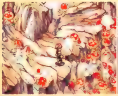
3D・CGから手描きによる2Dグラフィックへと、前作とはまったく正反対の手法により再現された『Ⅱ』の世界。様々な世界観が混在していた前作とは違って、その世界観は完全に統一されている。それも、「術」が当たり前に存在しているという、超正統派ファンタジー世界。全体的な雰囲気も、以前の『ロマサガ』シリーズに非常に近くなっている。

DUNGEON 迷宮

危険なモンスターたちが徘徊する、数々のダンジョン。戦争という人と人との戦いが描かれるといっても、やはりモンスターとの戦闘は避けられないのだ。ここでは山脈や洞くつ、さらには森の中といった、戦闘の起こるスポットを紹介していこう。もちろん今回もフィールドではモンスターのシンボルが見えているので、危険な戦闘を回避して逃げ回ることが可能になっているぞ。



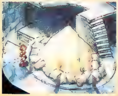
少年時代のギュスターヴ





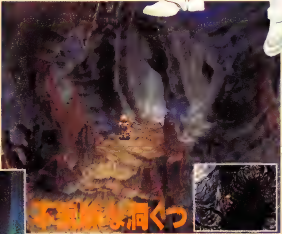
山岳

◀狭く歩きにくそうな山道。道の脇には何やら不気味なキノコが群生している。人の背丈ほどもある、この巨大なキノコは何だろうか



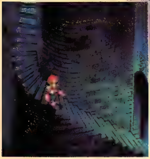
謎の遺跡

▲崩れた遺跡らしき場所。人気のない怪しげな雰囲気。モンスターたちの巣窟になっていそうだ。この奥にはいったい何が[illegible]ているのか？



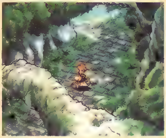
洞くつ

▲薄暗い地下迷宮の中。こういったオーソドックス(!?)なダンジョンも数多く存在している。迷宮の中には多くのトラップも仕掛けられていそうだ。



塔?

▲長い階段のあるダンジョン。階段の形状から、巨大な塔の中であると推測できる。壁には何かの紋章のようなものも見えるが、果たしてどんな目的で建てられたものだろうか。



森

▶鬱蒼とした雰囲気の森の中。道は舗装されているので未開の地ではなさそうだが、いかにもモンスターが潜んでいそうだ。

統一された世界観

[illegible]中世ファン[illegible]世界観。この世界ではロボットも変身ヒーローも存在[illegible]」が支[illegible]えない[illegible]るのだ。術の能力がない者は、戦闘でも鉄の剣[illegible]な行[illegible]公である[illegible]中で生き[illegible]



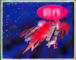
▶[illegible]何で[illegible]た前[illegible]

▼[illegible]かさ[illegible]ーヴを、少年[illegible]ちがあざ笑う。

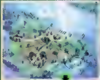


世界の移動手段は？

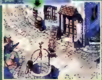
一応、船や馬などといっ[illegible]設定として存在しているよう[illegible]うやら各マップごとの行き来は全体マップから行き先を選んでいくシステムになりそうだ。詳細についてはまだ不明となっているい[illegible]シリーズのよ[illegible]。一般的[illegible]ールド移動」というものは、なくなりそ[illegible]



▶[illegible]プで行き来していた前作。



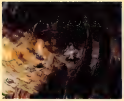
◀とある地域の中マップ[illegible]から行きたい場所を[illegible]択すると[illegible]



▶その中に[illegible]移動する。マップ[illegible]の行き来はラクそうだ。

Battle

前作のシステムを継承しつつ、さらに進化!!



もちろん戦闘回避も可能
▲モンスターの位置を確認できる。コントローラを駆使して逃げ回ることもできるぞ。



▲槍のような武器で、敵に渾身の一撃を食らわす!

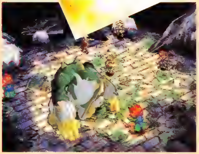
RPGの要となる戦闘シーンは、基本的な部分は前作のシステムをほぼ継承。もちろん新システムの追加や細かい改良も施され、ますます楽しく、そして遊びやすく進化している。前作で大好評だった"連携"システムも、さらにパワーアップして登場するのだ。ここでは、その最新の戦闘画面とともに、『Ⅱ』での戦闘のポイントを紹介していこう。

技のエフェクトもますます派手に!



◀高度な技の攻撃が決まった直後、技や術のエフェクトが、前作よりもさらに派手になっているのだ。

▼超巨大な敵が出現。どんな攻撃をしてくるのだろうか。

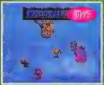




巨大モンスターも登場!!

ここまでわかった!『サガフロⅡ』のバトルシステム

前作で初登場した連携システムは、様々な条件によりパーティメンバーの技や術がコンボのようにつながっていき、1つの大技となって敵に強力なダメージを与えられるシステムだ。そんな戦闘での楽しみの1つでもあった連携システムが、本作ではさらにパワーアップして再登場。詳細についてはまだわかっていないが、さらにハマれる要素になることは間違いない。



◀連携を決めたときの爽快感も抜群だった。

戦闘中、電球がピコンと光ってキャラが新しい技を覚える……。ロマサガ2」から始まった、この「ひらめき」システムは、戦闘での最大の楽しみでもある。今回の サガフロⅡ でももちろん健在となっているが、キャラが頻繁に代わる本作では、果たしてひらめいた技の継承はどうなるのか? その辺に関する新システムがあるらしいのだが……!?



◀前作では、8つまで技や術の登録が可能だった。

●パーティの最大メンバー……

一度に戦闘できるパーティメンバーの最大数は、4人までとなった。前作では最大5人だったので1人減ってしまったが、その分技や術などでの凝った演出に期待できそうだ。また、前作のようなチーム編成はなくなり、1パーティのみでの戦闘になる。メンバーは、イベント中に会話などで仲間にすることができるようだぞ。



◀15……を編成して……

硬派骨太インタビュー

● 『サガ フロンティアⅡ』プロデューサー

河津秋敏氏

「ロマンシング サ・ガ」1、2、3、「サガ フロンティア」など



真のゲーム好きにアピールできる作品を作りたい

ついに発表された『サガ フロンティアⅡ』。しかし、まだまだその全貌は謎に包まれている。そこで、プロデューサーの河津氏に直撃インタビュー。気になるゲームの内容や、『Ⅱ』に対する意気込みを語ってもらったぞ!!

リアルな3D・CGだけがゲーム画面じゃない

──前作とずいぶんグラフィックの印象が変わったようですが？

河津氏（以下、河）：そうですね。今までのスクウェアの3Dリアル系とは違う、手描きの2Dというのをやってみたかったんです。技術的には、前回はプリレンダーで背景を描いていたんですが、今回はこれを「手で描く」という作業に置き換えています。やってみた結果、これがPSで可能ということがわかってきましたので、この手法に決定しました。

──この手法を採用したのは、やはり『FF』シリーズと差別化をはかるためですか？

河：うーん、そうですね。前作は世界観が混在していたので、今回はオーソドックスなファンタジーものをやろうと。それだったら、手描きでもいいんじゃないかと思ったわけです。もちろん、『FF』とは変えていこうという意識はあります。リアルな3D・CGだけがゲーム画面ではないですからね。

──今回、100年間の戦争という1つのシチュエーションに絞った理由は何でしょうか？

河：ゲーム内での時間をある程度長くして、その中で「生きている」ものを描いてみたいなと思ったからです。普通のRPGはプレイしていても、どのくらいの時間がゲーム内で経過しているのかよくわからないものが多いので、そこをわかるようにしたいなと。

──時間の流れを描いていくような？

河：だからといって、朝、昼、晩とリアルタイムに時間が流れるワケじゃないんですけどね（笑）。夜になったら寝るとか、そんなことをしたくてゲームをやってるワケじゃないですし（笑）。ミクロ的な時間の流れはあまり出さないようにして、マクロ的な時間の流れをやってみようというのが狙いですね。

それぞれのイベントの中に、主人公がいる

──今回のシステムは、おおまかな100年の歴史が決まっていて、プレイしていくうちに小さなところを埋めていくそうですが、その辺について詳しく教えていただけますか？

河：うーん、詳しくはまだちょっと（笑）。きちんと説明するのは難しいんですが、主人公がいて、イベントをこなすというような形式ではなく、むしろ逆なんです。イベントの中に、主人公がいる感じです。

──難しいですね（笑）。『ロマサガ2』に近いということで、想像していたのは主人公が亡くなった後、仲間の中から次の主人公を選ぶのかと思っていたのですが……。

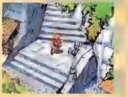
河：そうではないです。主人公はイベントの中にいて、プレイヤーはイベントを選んでいくといった感じになってます。

──イベントがいくつかあって、イベントを選ぶと、そこに主人公がいて、プレイヤーは、その主人公で行動し、それが終わるとまた別のイベントを選ぶ、という感じですか？

河：そんな感じですね。選べるイベントは、その前にこなしたイベントによって変わっていきます。場合によっては、同じイベントを別の主人公でプレイしたりできるんです。

──ギュスターヴが生きている間でも、違う主人公になれるんですか？

河：ええ、なれますよ。でも、とりあえずゲームを立ち上げたときは、ギュスターヴで始めることになります。そうしないとワケがわからなくなりますし（笑）。最初はある程度、流れに沿ってやってもらうようになっています。もちろん、ずっと流れに沿ってプレイしても、いっこうにかまわないですけどね（笑）。

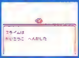


『SaGa』シリーズの歩み

『魔界塔士 Sa・Ga』



『Sa・Ga2 秘宝伝説』



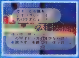
『時空の覇者 Sa・Ga3』



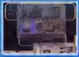
『ロマンシング サ・ガ』



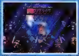
『ロマンシング サ・ガ2』



『ロマンシング サ・ガ3』



『サガ フロンティア』



マルチエンディングとは違った自由度を

——もう1つ、システムについてなんですが、できあがる年表というのは、プレイの仕方によって変わっていくのですか？

河：自由度の意味の捉え方によるんですが、やったことで結果が大きく変わってしまうという作りではないです。プレイヤーが何をやったか、どれを見たか、起きてきたことのどういった部分を見てきたかというような、履歴として歴史が残っていく、という感覚です。

——イベントによっては、何年も経過するようなものも存在するのでしょうか？

河：そういった時間の経過は、今のところありませんが……そういうのもいいかもしれませんね(笑)。イベント中にいきなり回想を始めて、何十年も前の話が始まるとか（笑）。

——今まではLP（ライフポイント）がありましたが、今作にもありますか？

河：ええ、あります。

——イベント中にLPが0になってしまうと、やっぱり死んでしまうのですか？

河：その予定なんですが、都合が悪いときは変えてしまうかも知れません(笑)。一応、シビアにお亡くなりになってもらおうかと思っていますけど(笑)。もう少し完成度が上がらないと決められないですね。

戦闘は、新しいシステムで別のアプローチを

——では次に戦闘に関して、前作から変更された部分はどこでしょうか？



◀忙しいスケジュールの中、インタビューに応じてくれた河津氏。

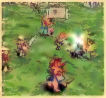
河：そうですね、一から作り直しているつもりですので、前作から変更していくという感じではないです。「ひらめき」などのおもしろい部分は使っていこうとは思っていますが。

——技の習得は、今回も「ひらめき」で？

河：一応、ひらめきます(笑)。ちょっと新しいシステムを入れているんです。詳しいことはまだお話はできませんが、今までのひらめきとはちょっと違うものになります。

——キャラの成長はこれまで通り、戦闘によるパラメータごとのレベルアップ方式が採用されるのですか？

河：そうですね。ただ、今までとは違って、イベントごとにキャラが変わってしまうことが前提なので、キャラが成長する要素もあるんですが、それ以上にプレイヤーの知識として、強い技や強い術などが残っていくようなシステムを考えています。



◀戦闘は、キャラに役割（回復役など）をつける方式になる

——技を引き継いでいけるんですか？

河：登場するキャラ同士は、全然違う場所にいたりするので、彼らが直接引き継ぐわけではないんですが、プレイヤーはこうすればこの技が出る、ということを知っているわけです。その記憶は残っているので、全然違う別のキャラで以前覚えた技を、新しいキャラでも使用できたりします。いってみればプレイヤーが強くなっていく感じです。

——プレイヤーが覚えて、キャラに引き継いでいくわけですね。

河：そうです。ある一定の行動をさせると、技をひらめくという感じなので、このキャラならこんな技、こんな連携ができるんじゃないかといろいろ試せるわけです。

——今回も、戦闘後にダンスを踊りますか？

河：今のところはポーズをとります(笑)。でも今回は、戦闘後に酒を飲んだりするゲンさんのようなやつはいないと思います（笑）。

——敵キャラは、今までと同じように自分のキャラの成長度に合わせて強くなっていくのでしょうか？

河：いや、それは今回変わります。1人のキャラを強くしていくわけではなく、いろんな場所や時代に行ったりするので、それに応じた敵の強さになります。ある程度、こちらの戦い方で敵も戦法を変えてきますが、自分に合わせて敵の強さが変わるわけではないです。



◀バトルだけは3Dなので、視点が動いたりズームしたりする。

『ロマサガ2』の城の施設建設に近いシステムも

――今まではセーブがどこでも可能でしたが、今作ではどうでしょうか？

河：変えないつもりです。ゲームの都合上、ここからここまではセーブさせたくないとか、ハマってしまう部分はセーブできないようにするかもしれませんが、基本的にどこでも可能です。

――100年の間に同じ町が出てきて、時代によって都会などに発展するといったことは？

河：あまり大きくは変えにくいんですよね。村が急に大都会になることはないですが、変化する場所はあります。どこまでやれるかはわかりませんが、町の人間が代替わりするとか、そういった細かいところまでフォローしていきたいですね。

――『ロマサガ2』のように、施設建設（※）で城が発展するようなシステムは？

河：それに近いようなことは何かやりたいと思っています。ただ主人公の本拠地がどこかに決まっていて、そこを発展させていくという形ではないですね。

すごくハードなゲームになると思います

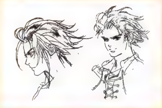
――どちらかというと『ロマサガ』シリーズはヘビーユーザー向けだと思うのですが、それについては意識されていますか？

河：個人的には、いいゲームがあったらプレイして、ほかの人に「おもしろかった」とすすめてくれるユーザー向けにゲームを作ってます。そういった発信力のある人に対してアピールするゲームを作っていきたいですね。この作品は、絵もそうなんですが、世界観も淡々としているので、自然体で作ってしまうと淡白なゲームになってしまうんです。そこは気合を入れて、ある程度ねちっこくやろうと思ってます。ねちっこいシナリオのほうが好まれるようなので（笑）。

――それでは最後に、期待している読者に向けて、ひと言お願いします。

河：そうですね、期待してくれている人は、すごくハードなものを予想していると思うので、それに応えるようなゲームにしようと思っています（笑）。前作は、ライトユーザーをある程度意識してネタを選んでいたんですが、今回はまったく意識していないので（笑）。その辺が心配は心配なんですが、シナリオの進み方などもこれまでとは違うので、楽しみにしていてください。

――どうもありがとうございました。



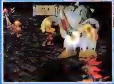
戦闘にはちょっと新しいシステムを入れているんです

CLOSE UP! [サガ フロンティア]











※施設建設とは『ロマサガ2』を特徴づける画期的なシステムで、皇帝である主人公が国力を増強するために大学や術法研究所、かじ屋などの建設政策を打ち出すというもの。政策は、城の王座に座ることでひらめくが、建設には莫大な資金が必要だった。施設ができあがると、戦闘を有利に進める手助けとなってくれたのだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

ドラマAVG

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3

旅立ちの詩™

人気恋愛SLG『ときめきメモリアル』に登場する、1人の女の子にスポットをあてたドラマシリーズ。その最終作を飾るヒロインは藤崎詩織と、そして……!!





幼なじみへの想いを貫きたい

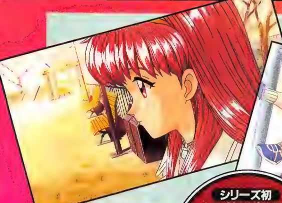
自分を見つめる少女の愛を……



ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3
旅立ちの詩

99年春(予定) AVG	▶価格未定 ▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

最終章ついにスタート





"あの頃"が明かされる 藤崎詩織

主人公の幼なじみである詩織とのシナリオでは、幼い頃の彼女との会話パートが用意されている。2人で築いた想い出を追体験し、詩織との距離は近くなる？



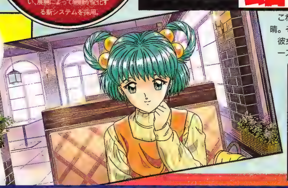
シリーズ初 ダブルヒロイン & マルチシナリオ

『旅立ちの詩』は、過去2作と違い、展開によって物語が変化する新システムを採用。



隠れた存在をクローズアップ 館林見晴

これまでは+α的要素にすぎなかった館林見晴。そんな彼女が最後にヒロインとなる！彼女とのエンディングも当然アリで、シリーズ初のマルチエンディングが確定！





GAME CHECK

まだゲームの全貌は見えないが、今わかっている情報を、ここにすべて紹介するぞ！

STORY 卒業を間近に控えた3年生の冬、受験を終えてひと安心の主人公だが、そんな彼の悩みは、幼なじみの詩織のこと。卒業までには彼女に告白を、と思った彼は、バレンタインデーに詩織と一緒に買い物へ行った際に、告白しようと決意。だが、彼の言葉より前に「いつまでも仲のいい幼なじみでいてね」と詩織に言われ、ショックを受ける。落ち込む中、主人公は自分を試すため、ちょっとしたきっかけで始めたマラソンに残りの高校生活をかける。

P-1 おなじみのシステムは健在

ゲームシステムは、カーソルで画面をクリックして進める、おなじみの形式だから、すんなり遊べるぞ。



P-2 イベントやサブストーリー、そしてミニゲーム

バレンタインデー、文集作成などの多彩なイベントはもちろん、サブストーリー、ミニゲームも充実！



P-3 『ときめき』のキャラクター全員が登場決定

過去2作で未登場の美樹原、清川の2人はもちろん、全キャラが総出演するぞ。



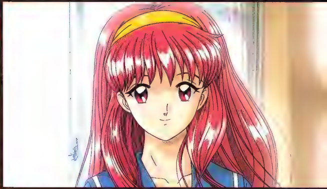


『旅立ちの詩』発表記念

Wヒロイン役声優

ヒロインを務める藤崎詩織と陽ノ下光のCVを担当するお２人に、今回の見どころなどをアフレコ現場で直撃!!

卒業間近の時間を一緒に過ごしてね



楽しく切なく演じています

——早速ですが、アフレコの感想は？

金月真美さん（以下、金月）：『ときめき』との関わりは長いので、また懐しい世界に戻って来たなって感じがしますね。ストーリー自体が『ときめき』ワールドのいいところを選んだお話なので、なにか楽しく、ちょっぴり切なく（笑）演じています。

——詩織役は４年位前から演じていますが、自分の中で描く詩織像は、最初の頃と今に違いはありますか？

金月：よくお話しするんですが、当初はあまりにも完璧過ぎる印象で、どういう女の子かつかみにくくて悩んだりしましたね。でも、これだけ色々なエピソードがＣＤドラマなどで出てくると、「私なりの詩織ちゃんというのができたかな？」という気はしています。

——今回のシナリオを読んでの第一印象は？

金月：やっぱり『ときめき』といえば、卒業シーズンだと思うんですけど、その卒業前の切ない微妙な世界が描かれていて、「あ、いいなぁ」って思いました。詩織ちゃんの１stアルバムに「卒業アルバム」って歌があるんですけど、収録の最初の時はずっとその曲が頭の中を流れているような感じで。だから、私の中ではその「卒業アルバム」の世界がシナリオのイメージでしたね。

——ここはぜひ見てほしいというグッとくる場面は？

金月：まだ内緒です（笑）。ただ、『ときめき』って、思い出のシーンはプレイヤーごとに違うと思うんです。だから心に残るシーンも、あえて「ここだ！」って言わず、遊んだ人が見つけてくれたらいいなと思って。今回は子ども時代の回想や、主人公と詩織ちゃんとのつき合い方が深く描かれていますから。ちなみに子ども時代の詩織も私が演じてます。

よりつき合いの深みが出てますね

——回想シーンはどんな感じですか？

金月：主人公の精神的なものに関わってくる大事なシーンなんです。過去の作品では「幼なじみなの」と言うものの、思い出の場面って多くなかったと思うんです。今回は２人の回想シーンが多くあるせいで、より主人公と詩織ちゃんのつき合いの深みが出ている気がしますね。

——ところで金月さん自身の卒業シーズンの思い出は？

金月：私は女子校で、エスカレーター式で大学進学できる学校へ行っていたんですけど、私は他の大学を受験したんです。だから、友だちの進路決定後も、私は一生懸命受験勉強をやってて……。受かったときにクラスメイトがパーティを開いてくれて、嬉しかったですね。

——最後に読者に向けてのコメントを。

金月：毎回ラストはジーンときてしまうシリーズの第３弾ということで、今回も最後にジーンとくるお話になっています。卒業間近の切ない時期を詩織ちゃんとともに過ごしていただけたら嬉しいです。またエンディングなどで素敵な歌を歌うかもしれませんが、その辺はまだ…。ともあれ、帰ってきた詩織ということで（笑）、非常に気をよくしてますので、お楽しみに。



藤崎詩織役
金月真美さん

PROFILE

大沢事務所所属。10月９日にシングル「Dreams 夢の灯る街」を……「……」（テレビ東京系で10月４日放送開始）のヒロイン……

独占スペシャルインタビュー

彼女の胸に秘めた想いを感じてください



かったのかなって感じもしますね。

——過去の作品は館林さんが一方的に言って去っていく感じでしたが、今回は主人公との会話が多いのですか？

菊池：はい。たぶん、今までのゲームを踏まえて、見晴ちゃんは勉強したんでしょう（笑）。アプローチの最終手段に出たという感じですね。３年間の見晴ちゃんの想いの集大成っていう感じで受け取ってもらえたら、と思います。

思い出の１ページを……

——館林さんの恋愛の仕方をどう思われますか？

菊池：わざとぶつかるとか、初歩的な手段だなって思うんですけど、間違い電話はどうかな（笑）。でも、「本当はみんな、そう思ってるんでしょ」みたいな部分を行動に出したのが見晴ちゃんなんですよね。プレイヤーの方も、現実と照らして「あのとき本当はこうしたかった」っていうのが、プレイしていてあると思うんです。校門で声をかけたかったけどできなかったとか、一緒に帰ろうって言われたときに「うん」と言えなかったとか。だから、私自身はその気持ちはわかるなって感じがしますね。

——最後に、館林見晴のどこを見てほしいですか？

菊池：やっぱり、彼女が３年間胸に秘めてた想いがどれだけのものだったかっていうのを、ひしひしと感じていただきたいと思います。ファンのみんなはたぶんわかっているとは思うんですけど、「ああ、こんなに深かったんだ」っていうのを読み取ってもらえたら、見晴ちゃんもたぶん陰で幸せの涙を流すことでしょう（笑）。あなたの思い出の１ページに見晴ちゃんを！　という感じです（笑）。

そうですね…いつも通りです（笑）

——これまでの『ときめき』と違い、今回の館林見晴は主役に近い立場ですが、意気込みの方は？

菊池志穂さん（以下、菊池）：そうですね……いつも通りです（笑）。もう４年の付き合いなんで……。それに、入学時から主人公が好きという、基本設定は同じですから。詩織ちゃんがヒロインなら、見晴ちゃんは陰のヒロインと思ってやってきたんで。今回も彼女独特の切なくなる、「おまえいいヤツだな」みたいな（笑）ストーリーです。

——アフレコで苦労した点はなかったですか？

菊池：今回はすごいスムーズだったんですよ。３ページにわたる台詞もあったんですけど。やはり長い付き合いだからというのがあると思うんですね。台本も丁寧に作ってあって、言い回しに疑問を持つこともなかったです。

——ストーリーは館林中心の泣けるようなものに？

菊池：館林パートはもう彼女がメインで。泣けるというか、独特の健気さが出ているんじゃないかな。

——館林見晴は元々正体不明の女の子ですが、その点を演じるうえで苦労しませんか？

菊池：他のキャラも設定があるとはいっても、例えば誰かと友だちとか、何部に所属という程度ですよね。彼女は〝遠くから想い続ける〟という軸があって、そこからセリフが膨らんでいく形で。逆に設定がなかったのがよ



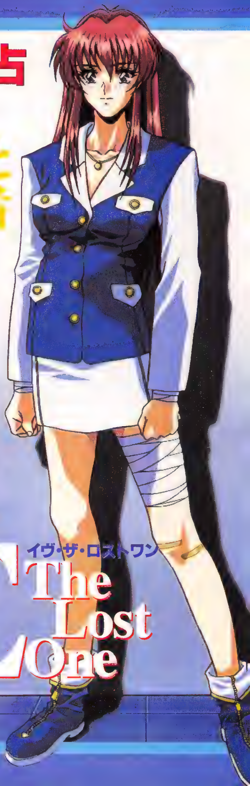
PROFILE

アーツビジョン所属。10月5日の深夜から放送を開始する、TVアニメ「聖ルミナス女学院」（テレビ東京系）に佐藤朝子役で出演する。そのほか、多方面で活躍中。

館林見晴役 菊池志穂さん

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

完全独占



追う者と追われる者



謎の爆弾テロリスト

続発する爆弾テロ、次々と命を奪われる登場人物、そして絡み合った数々の謎……。SSで大人気を博したAVG『EVE The Lost One』がついに移植決定！　姿なき犯人とそれを追う捜査官。2人の命を賭けた戦いが、今幕を開ける！



EVE The Lost One
イヴ・ザ・ロストワン

EVE The Lost One
イヴ・ザ・ロストワン

12|23 AVG
▶¥7,800(予)(CD3枚組+プレミアムCD1枚)　▶イマディオ
▶MC(ブロック数未定)

　※画面は開発中のものです。

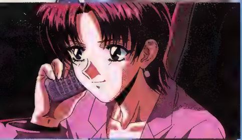
人気AVGが完全移植でPSに登場!!

MULTI SITE SYSTEM マルチサイトシステム

2人の主人公の視点で物語が進行する!!



▶「マルチサイトシステム」は、一つの事件を別々の視点から見ることができるようになっている。



物語は、新人捜査官「桐野杏子」と謎の人物「SNAKE」の2人が主人公となって進行していく。2人の主人公にはそれぞれの視点から見たシナリオが用意されており、2つのシナリオはいつでも切り替えが可能なのだ。しかもそれらは複雑に絡み合っていて、そのため一方のシナリオの謎がもう一方で語られたりと、片方のシナリオを進めていくだけでは決して終わらせることができない作りになっている。つまり、杏子編だけをプレイしていて進まなくなったシナリオが、もう一方のSNAKE編をプレイすることでフラグが立ち、先へ進めるようになる。1つの物語を杏子とSNAKE、2人の視点から同時に見ることができるのが「マルチサイトシステム」の最大の特徴なのだ。

マルチサイトシステムの流れ

ゲームスタート
&
シナリオ選択

杏子編		SNAKE編
通常イベント	切り替えながら進める	通常イベント
▼		▼
システムフラグ		システムフラグ
▼		▼
システムフラグ解除	⟷	システムフラグ解除
▼		▼
通常イベント		通常イベント
▼		▼
エンディング		エンディング

???

姿なき連続殺人犯



OPENING STORY オープニングストーリー

内閣調査室の新人捜査官・桐野杏子は初登庁の前日、とある企業を狙った爆弾テロに巻き込まれ、負傷してしまう。登庁後に与えられた初仕事は、変死を遂げたある研究員の捜査だった。捜査の結果、その研究員が参加していたプロジェクトが、この企業と関わりがあることを突き止める。だがそんな折、重要な参考人が謎の死を遂げた…。

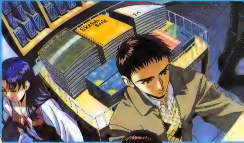


JCIA捜査官
桐野杏子

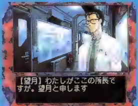
果たして、真犯人は誰なのか?

爆弾魔 SNAKE VS 新人内閣調査室捜査官 杏子

▼生前の瀬野尾を映した映像。この映像には、どんな意味が隠されているのだろうか。



ここでは本作に登場するキャラクターの一部を紹介するぞ。今回紹介するのは、主人公の1人である桐野杏子が所属する内閣調査室の面々と、爆弾テロの標的にされた企業、アルタイル・コーポレーションの関係者、そして杏子が初仕事として捜査を命じられた望月生物学研究所に所属する人物たちだ。謎の爆弾テロリストSNAKEと、彼(?)を追う杏子の2人を軸に、彼らが絡んでくることになる。この、ひと癖もふた癖もありそうなキャラクターたちを相手に、杏子はどのような捜査を展開していくのだろうか？



▶杏子の捜査は望月生物学研究所を訪ねることから始まる。



スタイル抜群のコンパニオン
鈴田夏海
◀爆弾テロの起きたビルで働く、明るい性格のコンパニオン。瀬野尾の恋人。



▶望月生物学研究所の研究員。彼の死をきっかけに杏子の捜査は始まる。

変死を遂げた研究員
瀬野尾靖夫

内閣調査室 (JCIA)



杏子の先輩捜査官
見城陽一
▲内調の腕利き捜査官。捜査の基本は悩むより足で情報を稼ぐ、という見本のような存在。面倒見がよく、後輩の杏子に何かとアドバイスしてくれる。朝からステーキを食べるほどのタフガイで、あだ名が「モーニングステーキ」。



◀今春大学を卒業し、内調に配属されたばかりのバリバリの新人。新人ゆえにドジも多いが、持ち前の根性とバイタリティで事件に挑む。ちなみに極度の機械オンチ。

新人捜査官
桐野杏子

内閣調査室とは？

通称「内調」別名「JCIA」。内閣直轄の諜報機関で、政治に関連した事件だけでなく、企業犯罪や民間団体を狙ったテロリズムなど、その捜査範囲は多岐に及ぶ。所属する捜査官はより抜きのエリートぞろいで、銃器の所持など、さまざまな特殊権限が与えられている。杏子は2カ月間の研修を終え、ここに配属されたばかりだ。



▲企業犯罪の疑いがある事件は、内調に捜査依頼がくるのだ。

前作『burst error』のキャラクターも登場！

前作『burst error』(SS版)をプレイしたことのある人には朗報！　前作の主人公だった法条まりなと、その上司の甲野本部長も本作に登場するのだ。とくに、卓越した洞察力と行動力で、前作の事件を解決直前まで導いたまりなが再び登場するのは嬉しい限りだ。今回はどんな活躍を見せてくれるのだろうか？

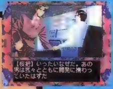


元特A級捜査官
法条まりな
▲現在は新人の育成を担当。杏子を直接仕込んだのも彼女だ。

頼れる上司？
甲野本部長
▲自称ダンディ中年。ひょうひょうとした性格だが、頼れる存在だ。

アルタイル・コーポレーション&望月生物学研究所

アルタイル・コーポレーションは、傘下にいくつもの企業を持つ外資系の複合企業体。しかし近年、前社長が死去し、業績は低迷の一路をたどっている。望月生物学研究所は、その名称からして生物学に関する何らかの研究を行っているようだが、その内容は望月によって極秘とされている。



▲2つの組織の間には、どんなつながりが?

▶もう1人の主人公で、性別、年齢、国籍に至るまでそのすべてが謎に包まれた爆弾テロリスト。彼（?）がなぜ、アルタイル・コーポレーションを狙ったテロ行為を行うのかも不明だ。その正体はいったい……?

▼研究所はジェネシス・シーワールドという水族館に併設。



彼の目的は何なのか!? そして、その正体は!?



望月生物学研究所



▶ジェネシス・シーワールドでバイト中の高校2年生。パソコン好きで、趣味はハッキング。

無口なパソコン少年
江国雄二



▶雄二と同じバイト中の女子大生で、変死した瀬野尾の後輩。暇をみてはイルカと遊んでいる。

イルカが大好き
坂井綾乃



▶研究所の所長。最近、極秘プロジェクトを進めてから急に神経質になった。捜査には非協力的。

研究所の責任者
望月正雄

アルタイル・コーポレーション



▼社内で苦しい立場にある桂子は、起死回生の一手を打つ。



▼桂子の娘で、16歳の高校生。はっきりと物事を言う性格で、仕事に忙殺される母親に対して、複雑な感情を持つ。江国雄二とは幼なじみの間柄。

美人社長
工藤桂子

▲前社長の妻で、夫の死後社長に就任する。しかし業績は悪化する一方で、社内からの反発も多い。業績回復のため、望月と何らかの密約を交わすが……?

社長令嬢
工藤玲奈

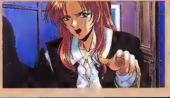
敏腕社員
桜把浩治

▲工藤社長の右腕的存在で、経営に関して素人の桂子の代わりに実質的に会社を切り盛りしている。数少ない桂子の味方のせいか、社内での人気はない。

謎に包まれた爆弾魔
SNAKE

SNAKEの正体は何者なのか?

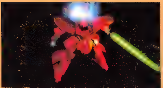
SNAKE編のシナリオでは、物語の描写のすべてが当人からの視点に固定され、杏子編のような客観的な場面の描写はない。つまりSNAKE編では、鏡を見る場面でもない限り、彼（?）の姿は一切現れることがなく、物語開始時点はプレイヤーにもその正体がわからないのだ。その正体は、物語の進行とともに徐々に明らかになっていく。



◀ある人物を目の当たりにして驚愕する桂子。その人物とはSNAKEなのか……?

2人の主人公の戦いの結末は!?

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4



独占情報
オープニングムービーのアニメ部分をついに入手!



MOBILE SUIT GUNDAM 逆襲のシャア

宇宙世紀0092、2月22日。復活したシャア・アズナブルはスウィート・ウォーターを占拠。その後、ネオ・ジオンの再興を宣言し、地球連邦に対して宣戦を布告するのだった……。原作である「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」の劇中で流れたあの印象深いシャアの演説がオープニングムービーで完全再現されることが判明! さらに開発スタッフにインタビューを試みた結果、ゲームの核心に迫る新事実も続々明らかになったのだ。今回はそれらの最新情報を[illegible]お届けしていこう。

そして私は父、ジオンの下に召されるであろう!!

●予約特典も見逃すな!

「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」を予約すると、特典として「1／20フルカラー・アクションフィギュア〝シャア・アズナブル〟」が購入時にもらえるぞ。この予約キャンペーンは現在実施中！　数に限りがあるので、コレを読んだらお店へ急げ。

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

冬予定	▶¥6,800(予) ▶バンダイ
3D・STG	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

 ※今回使用している画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合もあります。

最新画面続々入手

気になる5つのポイントを大紹介！



[illegible]も、最新画面[illegible]で徐々に明らか[illegible]めたぞ。その中から今回[illegible]ファンのみなさんが特に気にしていると思われる5つのポイントをまとめて紹介だ。どれも初公開のネタばかりなので、隅々までしっかりチェックしておこう。

1 1対複数の戦闘システムがついに判明

複数の敵が戦場に登場するため、どの敵を攻撃するかを選択する「ロックオンボタン」が新たに設定されそうだぞ。前作とは大きく異なる要素なので覚えておくように！　ところで強敵は先に倒す、それとも後回し？



[illegible]

敵が1機だけじゃないことは以前にも紹介したけど、ホワイトベースが登場することも判明した。もしかしたら母艦が撃沈されるとゲームオーバー……というステージもあるのかな？

▲正面のシャア専用ザクにはかなりに気を取られているとザクがホワイト[illegible]を攻撃する[illegible]ずれにしても、より戦略的に楽しめるようになったのは確かだ

2 MSやイベントも順調な仕上がり！

ゲーム中に登場するモビルスーツはもちろん、背景やイベントシーンなどはすべて精密なCGで描かれている。その制作途中の超貴重な画面写真を入手することができたので、とりあえず2点を公開しよう。原作のイメージを忠実に再現するべくどの機体も、またどのシーンも着々とレベルアップしているぞ。これらが目の前で動き始める日も間近だ。



▼構造物の状態やモビルスーツの動きなどもキッチリと描いてあるぞ　このシーンは見覚えがあるハズ。頭部と左腕を破壊されたガンダムが奥に進むと……。



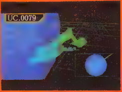
▲リ・ガズィも完成　ポイントは丸みをおびたふくらはぎ部分　ポリゴンで描かれているとは思えないテキ

3 作戦パートは、さらに細かくなった！

▼ブリーフィングでは、こういったCG画面で現在の状況や攻撃目標などについて教えてくれる



各ステージのスタート直前には必ず「ブリーフィング」と呼ばれる作戦説明パートが挿入される。この点に関しては前作と同じだが、今回はひと味違う！　グラフィック的にもよりダイナミックになり、前作以上に細かく現在の状況が説明されるようになったのだ。この様子は、さながらSF映画のワンシーンを見ている感じ！　モビルスーツのパイロットとして出撃していくプレイヤーの気分をググ～ッと盛り上げてくれるのだ。



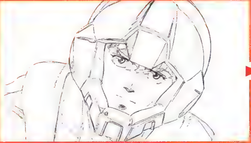
▲「ジオン軍のムサイが接近中[illegible]」といったような説明と同時にムサイがア[illegible]プに！

4 デジタルアニメーションの制作過程をチェック!

実際に動いているところを見て超ビックリ！　動きの細かさはもちろん、カメラアングルも回り込みつつ近寄ったり、さらに遠ざかったりと頻繁に変化するようになったのだ。今回はその制作過程を追跡すると同時に、デジタルアニメーションについて細かく解説していこう。

キャラクター

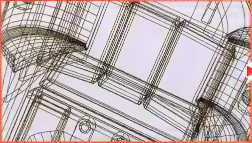
セル画のキャラとCGで制作した背景を合成すると、どうしても違和感が出てしまうらしい。そのため線画段階のキャラをコンピュータに取り込んで彩色。それに背景を合成するという特殊な方法がとられたようだ。カメラアングルが頻繁に変化する今回は、その動きと同調させるべくキャラの動きもさらに細かな配慮がされて描かれている。

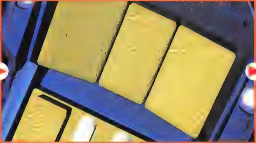




背景

キャラが合成される背景は、すべてCGで制作されている。格納庫やコロニー内部などパターンはいろいろあるが、やはり大部分はコクピットを描いたものだろう。今回は動きも多彩に組み込まれているため、より立体感のある計器類やシートに仕上がっているぞ。アニメ以上のリアルなシーンを楽しめるようになったのだ。





キャラクターと背景をここで合成



5 ステージの流れもバッチリつかめた!

注目のゲームの進行パターンも明らかになったので、ここでチェックしていこう。１つのステージは特殊な場合を除いて「作戦」、「出撃」、「戦闘・イベント」、「クリアデモ」の４つのパートに区切ることができる。基本的には前作と同じだが内容的なグレードはそれぞれ段違

作戦　ステージのスタート前に攻撃目標を確認!

各ステージの最初に用意されているのが作戦パートだ。ここでは現在の状況や接近する敵、それに数などが明らかになるぞ。しっかり聞いておかないと、いざ戦闘になったときに困ることもあるかも！　ステージ１では大気圏を舞台にシャア専用ザクとの戦いになる。攻撃目標を確認しよう。

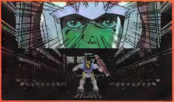
▼サイド７を出航したホワイトベースは、地球への降下を目指して大気圏に進行　だが、そこへシャアが現れ・・・



出撃　いざ戦場へ……

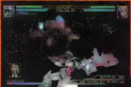
出撃時にはブライト艦長やセイラさんからの通信が入る。しかも、そのときの顔グラフィックは前作のものよりも大き目のサイズなのだ。そういった細かい部分までバッチリ演出されているので、ファンならきっと大満足できるだろう。また、前作では出撃時に武装を変更できたが、今回は武器の切り替えは戦闘中、自由にできるようになったので、省略されている。

▼シャアの接近を知り、出撃していくガンダム。今回のカットインのビジュアルは、アニメーションで展開するぞ。



戦闘・イベント　待ち受ける敵を撃破!

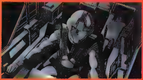
ほとんどのステージでは敵モビルスーツの登場イベント後に戦闘になる。戦闘時のイベントは会話がメインだが、カットインによるアニメーションがギッシリで雰囲気はまさに原作通り。戦いもより一層盛り上がるはずだ。



◀ステージ１にはシャア専用ザクのほか、量産型ザクも登場。最初の攻撃目標は？



▶シャアの登場イベントは、ガンダムに体当たりを仕掛ける場面が再現されている





超ピッチで制作中! 完成版にきうご期待!

◀デジタルアニメーションを制作するには、これだけの手間がかけられている。じっくりと味わうように見るベシ!

▶カメラアングルが移動することで、光や影の具合も微妙に変化する。より立体感あふれる仕上がりになっているのだ



やっと1枚 完成!

◀いよいよ2つの絵を合成するわけだが、ただ単に合わせるだけでは不十分。その絵に爆発によって生じる光や影、さらにヘルメットや髪の毛の質感などを描き入れ、最終的な修正を加える。こうしてやっと1枚の絵が完成するのだ。

い! 細かな新要素については下に紹介してあるので、よく読んでおこう。それぞれのパートを順に突破し、そのステージに設定されているクリア条件を満たせば次のステージに進むことができるぞ。各ステージには、一体どんなドラマが待ち受けているのだろうか……?

目的を達成するベシ!

ステージ1ではシャア専用ザクと戦いを繰り広げ、勝利条件を満たすことができればステージクリアとなる。逆にガンダムが撃破されてしまうとゲームオーバーだ。今回の戦いでは、やはり武器の使い分けがポイントになりそう。ガンダムの性能を十分に引き出すことができるかな?



◀ビームサーベルがシャア専用ザクにヒット! 勝利条件を満たせば、クリアデモが流れるぞ。

開発スタッフに突撃インタビュー!

なぜ『逆襲のシャア』なのに「1stガンダム」のMSが登場するのか、最新作の見どころ&楽しみどころからゲームの[illegible]まで、開発スタッフに直撃インタビュー!!

INTERVIEW

ストーリーモードにはこんな秘密があった!



●総合プロデュース担当
稲垣浩文氏

▲PS版『逆襲のシャア』のプロデューサー。前作の『Zガンダム』などを手掛ける。主に開発陣を指揮する立場。

――前作が「Zガンダム」だった[illegible]「ZZガンダム」かなと思ってまし[illegible]?

稲垣浩文氏(以下稲[illegible]敬称略) ゲームに付属されてるアンケート[illegible]、たいてい1番人[illegible]「1stガ[illegible]ム」で2番目が「[illegible]ンダム」[illegible]番目は「逆襲のシャア」だったりするんです[illegible]また作るのはど[illegible]……。それで「逆襲のシャア」やろうと[illegible]。「ZZガンダム」も考えの中にはあったんですけど[illegible]

――[illegible]襲のシャア』なのに、オ[illegible]ムービーには「1stガンダム」[illegible]ツが登場しますが、あれは?

[illegible]の人気って[illegible]です。そのファンのみなさんの意見を尊重し[illegible]に劇場版の「逆襲のシャア」で[illegible]れてる戦いって数[illegible]ほどし[illegible]いじゃないですか。単にその戦いを再現しても面白[illegible]まして。そ[illegible]話し合った結果、ア[illegible]トライトを[illegible]歴史を振り[illegible]ような集大成的な作品に仕上[illegible]。ですからオープニングムービーはガンダムVSシャア専用ザクから始まってゲルググ、ジオング、最後にサザビーと流れるようになってます。

――それじゃ内容的にもその流れで戦いが展開されるんですか?

稲垣:ストーリーモードを選んで始めると、まずステージ1ではガンダムVSシャア専用ザクの戦いからになります。

――原作で2人の決着は謎に包まれてましたが今回のゲームでは?

稲垣:それはまだナイショです。ただそれなりの決着はつくと思います。たぶん……(笑)。

――それ以外にも、原作では描かれなかったような、細かなシーンがあるのですか?

稲垣:もちろんです! それにキャラのセリフもすべて録り直しましたからね。特にオープニングで流れるシャアの演説は聴きごたえアリですよ。

――最後に楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。

稲垣:すべてのファンの方に満足していただけるような作品を目指して開発を進めています。楽しみに待っていてください。

『逆襲のシャア』体験版500名様プレゼント!

[illegible]



緊急速報! ……10月10日(土)東京ゲームショウのバンダイブースのステージにて、『逆襲のシャア』のイベントが行われるぞ。内容はアムロ役の古谷徹さんとシャア役の池田秀一さん2人による、ゲーム対戦や懐かしの名場面の再現など、ファン必見のステージだ!! 当日はバンダイブースから目を離すな!

そして2つの世界

2つの世界を舞台に、謎と真実を追う物語…トンキンハウスからサウンドノベル形式のAVGが発表された。今回は4枚のキャラクターイラストを独占公開。この美しいイラストから、作品の持つ魅力を感じてほしい。

現実と幻想 2つの世界で 展開する物語

この『Lの季節』は、現実と幻想の2つの世界にある「学校」を舞台に展開されるサウンドノベル形式のAVG。プレイヤーは、それぞれの世界で起こる事件の謎を解き明かし、真相を明らかにしていくことになるぞ。



鈴科流水音（すずしなるみね）

美術部に所属
健康的で活発
明るい性格
音楽が嫌い
秘められた暗い過去
悩みなし、…でも幽霊



個性的な髪型やファッションが印象的な女の子。その実、暗い過去を持つ幽霊である。しかし、性格は極めて明るい。そのため、学園内で彼女を幽霊と気付かない者も多い。

Rumine Suzushina



星原百合（ほしはらゆり）

冷めた瞳
孤独
内気な性格
屋上にたたずむ
過去にまつわる噂



[illegible]から無口で、[illegible]人が無関心[illegible]

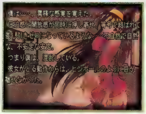
Yuri Hoshihara

Lの季節
A piece of memories

は交錯する。

システムは"ノベルズ"タイプ!

本作のシステムは、イラストを背景に文章を読み進めいく、いわゆるサウンドノベルの形式。ときおり出現する選択肢の選び方によってストーリー展開が変化していくぞ。また、恋愛の要素も加えられる予定で、各キャラとのラブ・ストーリーも同時に語られていく。その結末は複数用意されているぞ。



▶現在開発中の画面。実際には女の子１人につき50パターンのグラフィックが用意され、さらに会話もフルボイスになる。



天羽碧

【あそうみどり】

凛とした性格
大胆な行動
内なる二面性
主人公のパートナー
かなりの自信家
新聞部
カメラの趣味
高校２年生



Midori Asou

湖潤リリス

【こうるいりりす】

音楽の妖精
ピアスの秘密
意外な成長
天真爛漫



音楽の妖精。とても無邪気で子どもっぽい。そのためか、誰にでも「音楽を聴かせてほしい」とわがままにせがむ。だが、それには何か別の理由があるというのだが……。

Ririsu Kourui

WORLD ２つの世界

この作品では大きく分けて、１本のシナリオに対して２つの世界が存在する。１つは通常の世界である「現実世界」、もう１つは霊や死神が存在する「幻想世界」だ。それぞれの世界では、登場するキャラクターや発生する事件、また主人公すらも異なる設定。だが、これらの世界が、密接に絡み合いながら物語は展開する。２つの世界の接点がどのような形で現れるかは、まだ謎に包まれている。詳細は今後、明らかにしていこう。

TGS 舞台は学校!『Lの季節』発表会

10月[illegible]日に開催される「東京[illegible]ゲーム[illegible]『Lの季節』の[illegible]行われるぞ。ここでは「教室」に見立てた舞台を使い、ゲーム内容やキャラクターの紹介を行う予定。また[illegible]など、[illegible]予定されている。[illegible]の情報もある[illegible]!!

Lの季節
A piece of memories

99年春(予)	▶価格未定　▶トンキンハウス
AVG	▶MC(1ブロック)

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

手のひらの上のヒーローがPSで再びキミの手に!

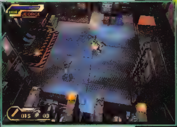


小さな巨人 ミクロマン

99年3月 ACT ▶¥5,800 ▶タカラ
▶MC ブロック数未定，AC(DS対応)，2人プレイ可

当時の少年たちを夢中にさせたトイ・ヒーローが，25年の時を経てPSで復活！　復刻版の発売や新作アニメの展開など，再び注目を集めている「ミクロマン」が，かつての魅力をそのままに，CGで再現され画面上で活躍するのだ！　かつて遊んだ人も，『ミクロマン』初体験の人も，見逃すことのできないコダワリの1本だ。







ミクロマンの魅力をデジタル・トイで再現!!

WORLD

キミは知っているか？ ミクロマンの緻密な世界観！

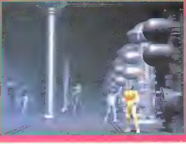
ミクロマンは、1974年にタカラより発売され、絶大な人気を博した玩具シリーズ。ある程度の年齢の読者なら、遊んだ思い出がある人もいるかもしれない。同社の変身サイボーグに続くＳＦフィギュアとして登場したこのシリーズは、さまざまなメカや新しい仲間たちを生み出しながら展開していった。未来感覚にあふれるデザインと、ＳＦ的要素満載の設定がその人気の秘密だったのだ。



▲パーツ組み替えによる自由な遊びを可能にした、乗り物メカも大きな魅力だった。

ミクロマンストーリー

何億年もの昔、地球から遥か３万光年のかなたのミクロアースは、美しい自然環境に恵まれ、ミクロマンたちが高度な文明を築く平和な星だった。しかし、ミクロアースは、謎の大爆発により宇宙から消滅し、ミクロマンたちは水晶体の中で眠りにつきながら宇宙をさ迷うことになった。地球で目覚めた彼らは、子どもたちとふれあうことで、新たなユートピアを築き、人間と共存していこうと決意、同時にミクロマンたちの戦いの歴史も始まったのだ！



悪のミュータント・アクロイヤー



元はミクロマンの仲間でありながら、公害により汚染された環境で蘇ったために、ロボット化した体と悪の心を持ってしまったのがアクロイヤーだ！ ヤツらは、アクロトピア建設を目指し、地球征服を企んでいるぞ。

ACTION

3D・CGで再現されたミクロマンたちが活躍!!

ＰＳ版『ミクロマン』は、玩具を忠実にモデリングしたポリゴンＣＧでミクロマンたちが活躍する、３Ｄ・ＡＣＴだ。富士山のふもとに建設されたミクロマン基地を発見したアクロイヤー軍団は、これを占拠すべく、各エリアに侵入してくる。基地が奪われれば、日本が危ない！ アクロイヤーの現れたエリアに仲間を派遣して、ヤツらを撃退するのがキミの使命だ!! 仲間のミクロマンは、５つのシリーズのラインナップから20人ものキャラが登場。各エリアには、ロボットマンやタワー基地もあるぞ！ もちろん、敵のアクロイヤー軍団も、総統アクロイヤーやカニロイヤー、タコロイヤーなど、往年のファンにはおなじみの連中が登場。さまざまな攻撃で襲いかかってくる!!



▲最初から選択できる仲間は11人。２Ｐ同時プレイで、友だちと力を合わせて戦うこともできる!!



▶ミクロマンの武器は、連射の可能なガンと、キャラごとに能力の違うボム。ステージに隠された武器に変更もできるぞ。

秘密基地を守れ！

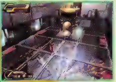
作戦司令室

ミクロマン基地の頭脳ともいえる重要拠点。ここを占拠されると、基地の機能はアクロイヤーの手中に落ちてしまう！ 死守せよ!!



タワードック

ミクロマンの仲間を蘇生させるタワー基地Ｍ115の格納庫。アクロイヤーは、ミクロマンの仲間を増やさせないように、タワー基地を狙う。



ヒーリングルーム

戦いに傷ついたミクロマンを癒す治療室。ここを占拠されたら、ミクロマンたちのダメージを回復できなくなってしまう重要ポイントだ。



スーパーメカも登場!?



電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

我想う…ゆえに

東芝EMIが世に放つ"こんなの初めて♥"逆恋愛SLG!

このゲームは、モテモテの主人公がたくさんの女の子をフラねばならないという、従来の恋愛モノとは正反対のＳＬＧだ。最終的に１人の女の子を愛し「真実の愛」を見つけることが、プレイヤーであるキミの目標なのだ。そのためには女の子たちの甘〜い誘惑や、「愛の共産化」を企む謎の結社「ラブラブ党」との戦いにも勝たなければならないぞ！　誌上初登場の今回は、主要キャラクターを独占公開！　感動と愛と笑いの世界の魅力に迫るぞ!!



▶女の子との会話シーン。どうやら微妙な感情まで伝えられるようだ。



モテモテの主人公に秘密結社ラブラブ党が襲いかかる！

「人はみな、等しく深い愛を注ぎ合うべき」という信念から、「愛の共産化」を世界に広めようと企む「ラブラブ党」。彼らはモテまくる主人公に対して、執拗な攻撃を仕掛けてくるぞ！　それを撃破し、世界の平和（と自分）を守るのも、主人公の使命なのだ！



▲対戦方法も、ちょっと変わったものになる予定（下の欄参照）。



ラブラブ党戦闘員



史上初の"逆恋愛ＳＬＧ"がＰＳに登場する。第１報の今回はストーリー＆キャラクターを大紹介！　独占エンクミ直撃インタビューも必見！

キャプテン・ラヴ

女の子にモテてモテてモテまくる大学生。だがそれゆえ言い寄ってくる女の子を傷つけたり、悪と戦わねばならなかったりと、つらい日々を送る。ちなみにこのスーツは友人が作った"ただの服"。

キャプテン・ラヴ

99年3月(予) 恋愛SLG ▶¥6,800(予) ▶東芝EMI ▶対応周辺機器未定

キャプテン・ラヴ

『ラヴ』謎情報!!　ところで、この『キャプテン・ラヴ』。ゲーム形式がどのようになるのか、気になる読者も多いことだろう。ゲームは１話完結方式で全９話の予定だ。また戦闘シーンでは「論撃バトル」を採用するとのこと。論撃バトルとは精神的な語り合い（というか口ゲンカ）のことらしいが、詳細は闇に包まれている。その辺はわかり次第『ラヴ』のページで紹介していくので、楽しみに待っていてね!!（←というか応援してね。）

愛 LOVE あり！

"キャプテン・ラヴ"に想いを寄せる
2人のヒロインを大紹介!!



夢見がちな女の子

永堀愛美 NAGAHORI MANAMI



◀主人公はたくさんの女の子たちに囲まれる中で、愛美との真実の愛を貫くことができるのか…。

とっても魅力的な女の子がいっぱい♥



▶せつない恋心を持ち続ける香織。彼女とのハッピーエンドも、存在するのだろうか？



KONDOU KAORI

このほかにもカワイクてキュートな女の子たちが続々登場!

このゲームでは魅力的な女の子が多数登場する！彼女たちも主人公にラブラブなので、さまざまなアタックを仕掛けてくるぞ。なかにはラブラブ党の刺客も？



▲登場する女の子はいずれも個性的でかわいい子ばかり♥

遠藤久美子が声優に挑戦!!

超美少女が語る「私とキャプテン・ラヴ」



一今回は永堀愛美役ということで、声優初挑戦ですが、やってみてどうでしたか？

遠藤（以下・遠）：ええと、キャラクターの表情を見ないで話すので、想像の中でしかイメージできないんですよ。そこが結構難しかったです。あと、アフレコって基本的に1人なんで、それも大変でした。ドラマなどでは相手がいるので、やりやすいんですけど。でもその分声とか調子とかを変えてみたりして。楽しかったですよ。



自分らしさは「声」にある

一じゃ、初めての声優は何点？

遠：えっ？　どうだろう…うーん、付けられないですね（笑）。

一個性は出せたと思いますか？自分らしさ、というか……。

遠：自分らしさというのは、よくわからないけど、声に特徴があるといわれるので、遠藤久美子が話してるというのはわかってもらえると思います。自分を一番伝えられるのは声だから。

一自分の声ってどう思います？

遠：ええと、損もするし、得もする…小さなころは、どうしてきれいで澄んだ声に生まれなかったんだろうって思ったけど、このお仕事をしてからは、画面に映ってなくても、私だとわかってもらえるので得した気分です。友だちと遊びに行くと、すぐ私だとバレちゃうけど（笑）。

一このゲームでは主人公はモテモテだけど、そういう人ってどう思います？

遠：いいと思いますよ。モテるってことは、その人が何かこう…輝いているってことだから。

一遠藤さんモテるでしょう。

遠：モテないですよぅ、本当に。女の子の友だちはいっぱいいますけど、男の子は…いないに等しいです。ファンの子には男の子が多いみたいですけど、手紙くれるのは女の子が多いし。



学ぶところもありますよ！

一最後に、読者にメッセージを。

遠：そうですね…選択する度に物語が変わるので、楽しいと思います。あと、何かこう、学ぶところもあると思うんですよ。みなさんが実際に恋愛して、それで、迷ったとき、同じようなシチュエーションになったときの参考にもなりますし。みなさんの感情のおもむくままにゲームをしてもらえたら、何かがつかめるかもしれませんよ。（9月初旬・都内スタジオにて）

私が"エンクミ"です♥



遠藤久美子
●1978年4月8日生まれの20歳。●タレントとして「人気者でいこう！」（朝日放送系）や、「ハッピーバースデー！」（フジテレビ系）等のTV番組に出演。また「ルル」（三共）のイメージキャラクターとしても活躍中。

エンクミ豆情報!!
この『キャプテン・ラヴ』の主題歌が、彼女の歌う「好きなら好きっ!」に決定したぞ!シングルCDが東芝EMIより発売中なので、気になる人は聴いてみよう。また、2ndシングル「ハッピー・ラッキー・デイ」（東芝EMI）も好評発売中!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
8

鋼の機体が唸

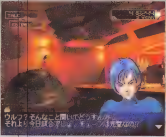
アフレイドギア

10/29 SLG	▶¥5,800 ▶アスミック・エース エンタテインメント
	▶MC（2ブロック）、2P対戦可



戦闘用ロボット「メック」を作成し、激闘を繰り広げるロボット開発SLG『アフレイドギア』が登場！　さまざまなパーツから自分だけの愛機を組み上げ、戦場に生き残ることができるか？　鋼鉄の巨人の熱きバトルが、いま始まる!!







AFRAID GEAR



アフレイドギア

DENGEKI SCOOP ▼ アフレイドギア

りを上げる!!



WEAPON 機体との相性が鍵

武器には実弾やビームなどの種類があり、さらに近距離用と遠距離用に分かれる。相手や戦場に応じて使い分けよう。



▶威力だけでなく総合力で選ぼう。



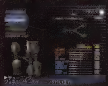
▲パーツには旋回性能の高いものや装甲の厚いものなど、それぞれ特徴がある。組み合わせが重要だ。

PARTS 多彩な組み合わせ

パーツとはメックのフレーム（骨格）に装着するボディ、アーム、レッグ、バーニアなどを指す。メックの基本性能はパーツで決まるのだ。

TUNING 総仕上げだ!

それぞれのパーツはチューニングや、セッティングの変更を行える。一部だけでなく全体をバランスよく強化しよう。



◀チューニングしだいでさらに強くなる。

GENERATOR メックの要

ジェネレーターはメックのエンジンに当たる部分。補強パーツとの相性がよければ、組み合わせてさらに強化できるぞ。



▶補強パーツとの相性が悪いと逆効果だ。

M.E.C. TUNING メック開発

メックを組み立てる際には、どんな武器で、どんな[illegible]などのイメージを[illegible]、そのプランに[illegible]選択していくといいだろう。[illegible]

メックバトル BATTLE



[illegible]



ハンドガン Rカッコウ

◀近距離用の実弾兵器で、軽量なうえにチャージが短いのが特徴。特に障害物の多い市街地ステージなどでは頼りになる。



ビームシールド BM-302

◀シールドには、実弾兵器用とビーム兵器用の2種類がある。対戦相手の武装によって使い分けるのがいいだろう。



ガトリングガン ユニバース

◀連射性も高く威力も大きいが、反動も強い。バランスの悪いメックでは、発砲時に転倒してしまうことも。注意が必要だ。



レーザーブレード LS-101

◀最軽量の格闘戦用武器。軽量を活かして、高速で相手の懐に飛び込む剣客のようなメックを作り出すことも可能だ。

M.E.C.（メック）とは!?

メックとは、前大戦に投入された多用途人型兵器のこと。戦争終結後スポーツに平和利用されていたが、その影でメックを使ったクーデター計画が…。ビギナーモードでは、こういったストーリーを楽しみながらシステムをマスターできるのだ。



◀メック同士の熱いバトルが中心の、メインモード。



Multipurpose
Ergonomics
Components



▶華やぐ大会の影に忍び寄る陰謀!!

DENGEKI SCOOP ▶ アプレイドギア

悪者を倒すばかりがRPGじゃない　街作りRPG登場!!



おみせde店主

未定 RPG	▶価格未定　▶テクノソフト
	▶MC、ブロック数未定、PDA(仮)対応

お店を建てて街を作って行く、まったく新しいタイプのRPGが登場する！　初公開となる今回は、このゲームの特徴でもある"お店"と"職業"の2大ポイントをチェックしてみよう!!

お店を建てる! それがゲームの目的

プレイヤーの街となる何もない空き地に、いろいろなお店を建てることが目的となる本作。ここでは、プレイヤーが建てられる多彩かつ個性的なお店の一部を紹介するぞ！



◀"自分の街"という空き地にお店を建てる。冒険と街作りで楽しさ2倍。

おみせ de 店主
OMISE de TENSYU

こんなお店が建てられる！



▲銃を売るお店？　拳銃やライフルなどが買えそう。どんな職業からできる店なのか、気になるね。



▲薪などが買えそうなキコリの店。キコリ用の道具の斧も売っていそうだ。天井に刺さった斧が特徴。



◀巨大なスロット型のカジノ。ミニゲームが遊べる場所になりそう!?



▲最近流行のガーデニングもできる!?　なんとなくメルヘンチックなお店だね。女の子向き!?

お店も成長するぞ!

このゲームでは、RPGで主人公が成長するように、お店もレベルUPする。"魔道士"の店でその例を紹介。



◀初めは、露店のような小さな店だ。

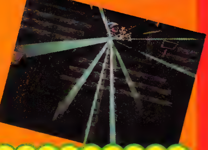


▲お店らしくなってきたかな？



◀最後はコレ。商品も豪華に!!

個性的なお店が盛りだくさん



職業を探す楽しさも!

お店を建てるためには、まずは職業に就いてお金を稼がなくてはならない。ただし、職業に就くためには〝職業カード〟という職業が書かれたカードが必要で、そのカードがないと主人公は商売ができず、お店を建てることができないのだ。レアカードもあるとのことなので、カード集めに燃える人が続出しそう！

職業は40種類も!!



▲職業によっては、商売ではなく戦闘でお金を稼ぐことも。

プレイヤーは、仕事に就いたらお店を建てるための資金をためる必要がある。街の人々にアイテムなどを売り、お金を稼ごう。



職業No.1 ヒーロー

男の子

悪の組織を倒す正義の職業

普段は喫茶店を経営する〝ヒーロー〟。洞窟などに潜伏する「悪の秘密結社」を倒したり、困っている人を助ける。



職業No.2 アイドル

女の子

歌ってみんなを元気にしちゃう?

みんなの人気者になれる職業。どんな仕事をするのかはまだ不明だが、歌を歌ったり、ブロマイドを売ったり、いろいろできそう。



職業No.3 旅行ガイド

女の子

旅のことならなんでもオマカセ!

ガイドさんは、街の人にツアーチケットを売ってお金を稼ぐぞ。世界一周旅行なんてできるかも!!

主人公を助ける2人



ガトー

街作りの手助けをしてくれる土建屋さん。お金を払えば、街に道路を引いたり、お店を建ててくれるんだ。彼は常に主人公の街にいるぞ。



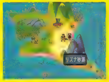
カトレア

世界のどこかにあるメタモーフ神殿の主。職業カードに書かれている仕事にプレイヤーを就かせてくれる人物だ。いろいろお世話になりそう。

ゲームの流れを紹介!!

1 冒険に出発! "職業"を探せ

プレイヤーはまず男女の性別を選択し、主人公キャラを選ぶ。そして、マップを移動し、職業カードを探すのだ。



◀街や森など、いろいろな場所でカードを入手！

2 お金と職業ポイントを稼ごう!

メタモーフ神殿で職に就く。そのあとは、商売や冒険で、お金と職業ポイント（経験値）をためるのだ。



◀ある程度職業ポイントがないと、店は建たない。

3 お店を建てる そして新たな冒険へ…

お金と職業ポイントがたまったら、自分の街にいるガトーに会いに行こう。いよいよお店が建てられるぞ。ここで、お店が建ったら、いったんゲームは終了。別のキャラを新しく作って、ゲームをもう一度プレイしよう。



◀ガトーに店を作ってもらう。道路も整備しよう。

★さらに2回目以降だと…★

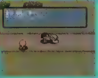


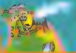
▶街が発展してくると、街に人が集まりだす。

セカンドプレイでは、最初に建てたお店がある状態でゲームが始まる。これを続けて、店を増やすのだ!!

イベントなんかも発生しちゃう

冒険をしていると、イベントにぶち当たることも。まだその詳細は不明だが、楽しいイベントがありそうだ。



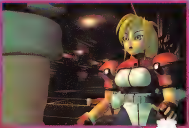


▼▶噴火する山を発見。これもイベント？

電撃特報
DENGEKI SCOOP
10

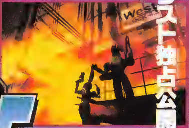
アニメキャラと——
3Dポリゴンが融合
新鮮なプレイ感のアクションAVG!!















美麗オープニング&キャライラスト独占公開!!

HARD EDGE ハードエッジ

12/3（予） アクションAVG
▶¥5,800 ▶サンソフト
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

HARD EDGE
ハードエッジ

テロリストに占拠されたビルが舞台というハードな設定と、アニメ的なポリゴンキャラが不思議に調和している『ハード エッジ』。サンソフトが放つ見どころ満載の意欲作に注目せよ!!

テロリストに挑む4人の精鋭



物語の舞台トグサビル

性格もアクションも異なる個性豊かな４人のキャラが活躍する『ハード エッジ』。プレイヤーはゲーム中、仲間になっているキャラの中から操作キャラを自由に選択できる。各キャラごとに攻撃方法はもちろん、得意分野（能力）も異なるので、状況に合わせたキャラ選択がゲーム攻略のキーポイントになりそうだ。ゲーム開始直後はアレックスとミシェールしか選べないけど、話を進めていくにつれて、レイチェルやバーンズといった心強い仲間と出会うことになるぞ。４人の力を合わせて、テロリストの野望を打ち砕け！



アレックス・バレット

シェール・スティーブンソン

レイチェル・ハワード

バーンズ・バイフォード

占拠されたビルが舞台

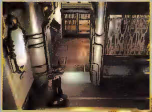
西暦2046年、宇宙産業および軍事産業の重要施設、トグサビルから救難信号が発せられた。元開発研究員ミゲイルの率いるテロリスト集団によって、ビルが占拠されてしまったのだ。事件を巡り、それぞれの目的を持った４人の精鋭たちが集まり、テロリストたちに真向から戦いを挑む。主犯格ミゲイルのもくろみとはいったい何なのか？　そしてこのビルに隠された驚くべき秘密とは？　大いなる謎を秘めた運命のドラマが、激しい戦いとともに始まろうとしていた…。



▲事件の模様を伝えるテレビ中継。テロリストとの手に汗握る戦闘は、トグサビルを舞台に繰り広げられる。

ゲームは3D格闘ACT＋AVGだ！

『ハード エッジ』は、謎解きを主体としたＡＶＧパートと、簡単なコマンド入力で連続技や特殊攻撃が出せるＡＣＴパートの２つで構成されている。どちらもキャラ固有の能力や攻撃を状況に合わせて使っていかないと先に進めないようになっているのだ。カメラワークなどの演出も凝っていて美麗な３Ｄ空間を映画の主人公のような気持ちでプレイできるぞ。



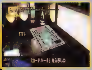


▲通路の作りやオブジェの配置もよく練られていて、ゲームをよりスリリングなものにしてくれているぞ。
►キャラのアクションのバリエーションも豊かで、操作していてとても楽しい。様々な攻撃や特殊ジャンプも簡単コマンドで繰り出せるのだ。

AVG part アドベンチャーゲームパート

謎解きもゲームの大きな楽しみの１つだ。リズム感が必要な仕掛けなど、このゲームならではのアイデアもふんだんに盛り込まれていて、やり応えも十分だ。



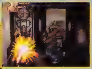


▲ビル内にはたくさんのアイテムが隠されている。
◄奇抜な仕掛けの施された装置もいっぱいあるぞ。

ACT part アクションゲームパート

マイキャラは簡単操作でさまざまなアクションが可能。また、ボタン１つで敵の方を向けるといった、親切な機能もあり、快適にプレイできるように工夫されているのだ。





▲ビル内は敵やトラップだらけで、気が抜けない。
◄各キャラの攻撃は、格闘ゲームさながらの迫力。



ヒーローたちの戦いは、2つの時代をまたにかける!!

新旧のヒーローたちが作品を超えて集結し、悪と対決す……ウルトラ兄弟などの特撮ヒーローが活躍して……

新西暦155年

●地球が危機にひんしていた時代

地球で環境破壊が進み、人類が新たな新天地を求めて宇宙に手を伸ばした時代。地球上では謎の超生物や怪獣が出現し、またその裏で、凶悪な宇宙人や悪の組織が暗躍していた。そこで連邦政府は、さまざまな怪事件に対処する機関、TDF（地球防衛軍）を設立する。

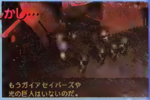


▲怪獣の出現や、頻発する怪事件によって、この時代の地球はかつてない危機にさらされている…。

新西暦195年

●平和と繁栄の時代、しかし…

異星人の侵略や、謎の組織の陰謀が相次いだ"混乱の時代"から40年後。平和を取り戻した地球圏は、繁栄のときを迎えていた。しかし、地球連邦政府の権力を維持せんとするTDFと、独立を主張するスペースコロニー群の争いが、その平和に影を落とす……。



▲かつて地球を守った特撮ヒーローたちは、長い平和の間に過去の存在になり果てているようだ。

ウルトラ兄弟を始めとした特撮ヒーローたちと、新世代のガンダムが活躍するRPG『スーパーヒーロー作戦』。今回はシナリオの側面からその内容に接近！

スーパーヒーロー作戦	
99年1月 RPG	▶¥6,800 ▶ハンプレスト ▶MC(ブロック数未定)

スーパーヒーロー作戦

※画面は開発中のものです。また、設定はゲーム独自のもので、それぞれの原作の設定とは異なります。

設定＆ストーリーを大公開!!

戦いのプロローグ…、注目の第１話を先取りチェック!

「スーパーヒーロー作戦」のストーリーは、「Ｇガンダム」や「ガンダムＷ」の面々と、オリジナルの主人公が存在する新西暦195年から幕を開ける。この時代で、地球圏を壊滅させかねない超兵器、アルティメットガンダムの破壊を依頼された主人公たちは、ある事故によって新西暦155年に飛ばされるのだ。ここでは舞台設定と共に公開された第１話の内容を、ひと足早く公開していくぞ。しっかりチェックして、ストーリーの雰囲気を感じ取ろう。



主人公・男

イングラム＝プリスケン

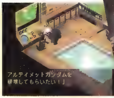
元TDF組織、ピースクラフトに所属する特殊工作員。[illegible]宇宙をさまよっていたところを、組織の人間に救助された経歴を持つ。[illegible]で、記憶を[illegible]ている。

SCENE 1. 出　発

アールガン出撃!

ネオジャパンコロニーがアルティメットガンダムを使って、ＴＤＦを攻撃するとの情報がピースクラフトに入った。ピースクラフトは本来、ＴＤＦと敵対する組織だが、あまりにも強大なパワーを持つアルティメットガンダムに脅威を感じ、特殊工作員のイングラムに破壊を命じる。イングラムは単身、ネオジャパンコロニーに潜入するのであった……。

▼イングラムは、アルティメットガンダムの破壊を依頼される。

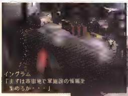




▲イングラムとその搭乗機アールガンの戦いが、いま始まる。その行く手には何が待っているのか……。

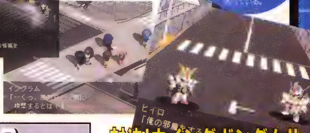
SCENE 2. 襲　来

ネオジャパンコロニーへの潜入に成功したイングラムは、アルティメットガンダムの情報を集めるためにコロニー市内へと向かう。そのとき、無差別ゲリラ組織、ネオバディムが市内を襲撃！　イングラムはアールガンで応戦し、ネオバディムのモビルスーツを撃破した。だがその直後、空中からウイングガンダムが飛来する……。



▲無事にネオジャパンコロニーに潜入したイングラムは、街で情報を集めることに。アルティメットガンダムはどこにある？

▼ネオバディムの攻撃に怒りを覚え、アールガンで敵を撃破！　そこに、今度はウイングガンダムが飛来する！



対決!ウイングガンダム!!

SCENE 3. 反　逆

アルティメットガンダム始動!?

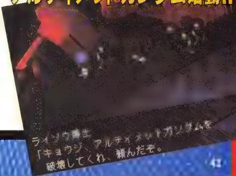
なんとかウイングガンダムを撃破し、ネオジャパンコロニーの内部に引き返したイングラム。彼はその奥にある格納庫で、ついにアルティメットガンダムを発見する。しかし、アルティメットガンダムはその制作者であるライゾウ・カッシュ博士の息子、キョウジ・カッシュの手によって、いずこかへと持ち去られてしまった。



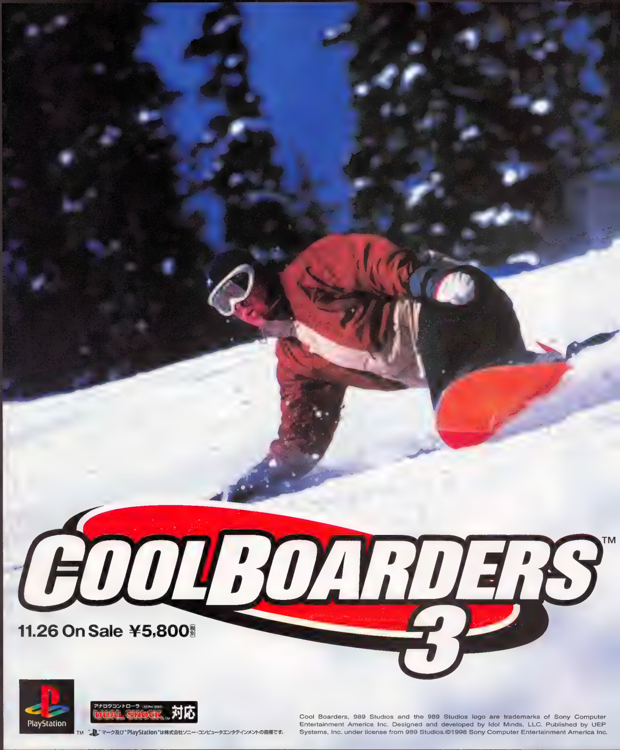
主人公・女

ベレッタ＝プリスケン

[illegible]公・[illegible]同[illegible]ずだ。[illegible]開始[illegible]決定されるので、どちらか好きな方を選ぼう。



SCOOP



Rider: Billy Bacon Photographer: Mark Gallup





すべてがパワーアップ、
あの興奮と臨場感が帰ってきた!

リアル! クール! ファンタスティック!
ダウンヒルやビッグエアーなどの多彩なモード、
モーションキャプチャーが再現する細かいアクション、
スリルが体感できるデュアルショック完全対応など、
すべてが大きくパワーアップ。
これが待望のリアル・スノーボーディング新世界だ!

CESA PRESENTS

小間No.
5-中央-7

東京ゲームショウ'98で、アニソン界のスーパーヒーロー影山ヒロノブ熱唱!

来春発売の痛快ヒーローアクション、
「RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN」の
主題歌が聴けるチャンス。
人気絶頂ヴォーカリストの熱唱にご期待ください。

■10/10(Sat)14:00
■東京ゲームショウ・メインステージ



RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

99年2月発売

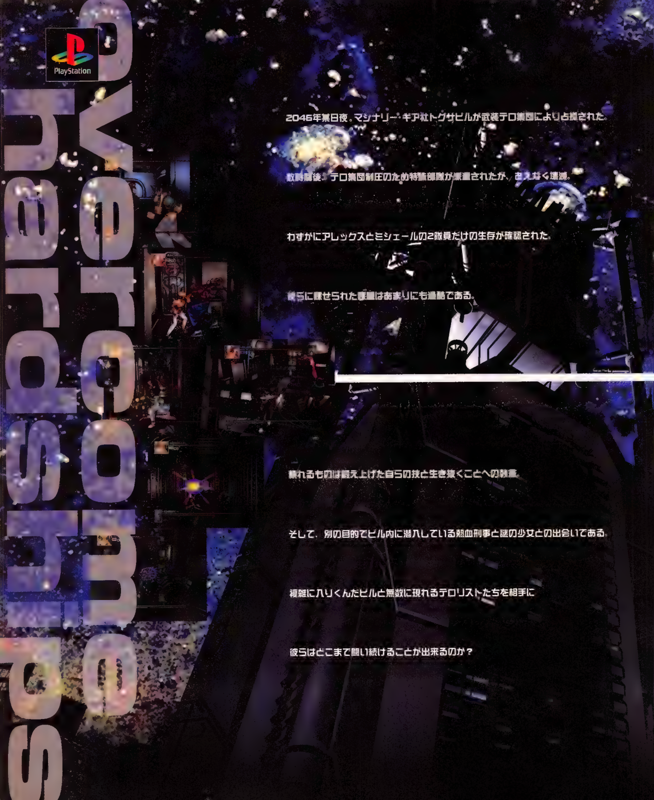
会場にて新タイトル発表!!!

株式会社ウエップシステム
〒160-0023東京都新宿区西新宿3-8-5 ゲームインフォメーション:03-3377-2227 http://www.uepsys.com/



3Dアクション・アドベンチャー
Cybernetic EMPIRE
サイバネティック エンパイア
United Nations Securety Keeper
U.N.S.K.
制作／WOLFTEAM
発売／株式会社日本テレネット
〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.03(5394)6601


PlayStation
日本テレネット／ウルフチーム、ついに新プロジェクトを発動！
近未来を舞台に、ハードな 3D アクションが展開する。
男女、２人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジを採用し、
１つのシナリオを多面的に楽しむことを実現。
しかも多彩なシーン構成に加え、武器や弾薬をその場で調達するという緊張感、
謎解きの爽快感がプレイするものを虜にする。
１９９９年春、「サイバネティック エンパイア」が新風を巻き起こす。
発動。
1999.Spring
TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN
東京ゲームショウ'98秋に出展（ブースNo.5-北-2）
■会場で実際にプレイ可能！■声優「桜井　智」も来場！
©吉富昭仁／TELNET JAPAN 1998
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
overcome hardships
2046年某日夜。マシナリー・ギア社トグサビルが武装テロ集団により占拠された。
数時間後、テロ集団制圧のため特殊部隊が派遣されたが、あえなく壊滅。
わずかにアレックスとミシェールの2隊員だけの生存が確認された。
彼らに課せられた任務はあまりにも過酷である。
頼れるものは鍛え上げた自らの技と生き抜くことへの執念。
そして、別の目的でビル内に潜入している熱血刑事と謎の少女との出会いである。
複雑に入りくんだビルと無数に現れるテロリストたちを相手に
彼らはどこまで闘い続けることが出来るのか？



遂行不能指令
The Disaster Adventure
HARD EDGE
12/3発売予定
予定価格5,800円(税別)
アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応
SUNSOFT
サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル2F
■ユーザーサポート TEL052-562-2265 受付時間 月～金 10:00～11:50／13:00～18:00（除く祝日）
©1998 SUNSOFT "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Memories...

PlayStation

届け、僕の想い。忘れない、君の笑顔。

「学園祭」。この思い出のアルバムに加えたい、君の笑顔。
汗と努力と、小さな感動に彩られた、かけがえのない二人の日々。
いつからか僕は、クラブのためじゃなくって、君のために手伝ってたんだ。
そして今日、永遠に忘れられない「学園祭」の幕があく。
君はきっと、あの場所で、微笑みながら待っててくれる——



星の丘学園物語 学園祭

「学園祭」関連情報 メディアミックス続々展開中!

- **小説** 電撃G's文庫「星の丘学園物語 学園祭」著／河添省吾
  11月10日発売予定　予価:本体660円+税
- **コミック** 電撃コミック「星の丘学園物語 学園祭　公式コミックファンブック」
  10月27日発売予定　予価:本体660円+税
- **攻略本** 電撃攻略王「星の丘学園物語 学園祭　公式攻略ガイド」
  10月22日発売予定　予価:本体950円+税
- **CD** 「星の丘学園物語 学園祭」ラジオドラマCD
  Vol.1●10月23日発売　Vol.2●11月27日発売　定価:各2,913円+税
- **ラジオ** 「電撃大賞 学園祭」でラジオドラマ好評放送中!
  文化放送●毎週土曜日26:00~26:30　ラジオ大阪●毎週日曜日26:00~26:30

10.22 発売予定　学園シミュレーションゲーム　予価5,800円(税別)

インターネットで最新情報GET!　メディアワークスのホームページ ▶ http://www.mediaworks.co.jp/

MEDIAWORKS　(株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083

東京ゲームショウ'98秋

GAMESHOW

会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00~17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中

●前売券:一般 1,000円
●当日券:一般 1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03 3591-1421

「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン実施中!! ゲームで使用したセル画を抽選で200名様にプレゼント。 締切り 12月31日消印有効 お問い合わせ先 上記(株)メディアワークス「ユーザーサポート」係までお問い合わせ下さい。

攻略Station

ゲーム通信級の攻略ページ!

How to win



メタルギア ソリッド
スレイヤーズわんだほ～
いただきストリート
アドヴァンストV.G.2
efficus
オウバードフォースアフター
ウイニングポスト3
仮面ライダー
落ちゲーやろうぜ!

イラスト／鈴城芹

メタルギア ソリッド

ストーリー攻略も今回がついに最終回。
2周目以降の㊙情報も要チェックだ!!

発売中 3D・ACT	▶¥5,800(CD3枚組) ▶限定版¥9,800 ▶コナミ ※『幻想水滸伝Ⅱ』体験版同梱
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーがよくできているだけでなく、いろんな隠し要素が豊富に用意されている『メタルギア～』。遊ぶだけならいいんだけど、攻略するとなるとこれがもう大変。とくに「タイムアタック」と「ガンシューティング」の攻略と好タイムを出すのが(泣)。でも何度もやっているうちにハマってきちゃって……。今なんか「サバイバルミッション」に燃えまくり!! ってなわけで、まだＶＲトレーニングをやってない人は今すぐにチャレンジしてみよう。（ＲＩＺ）

2周目以降のお楽しみとカメラに隠された秘密を公開!

[illegible]ポットも公開するので、ソ[illegible]と[illegible]写真を撮りまくってみよう。



[illegible]タだと忍者が赤い色で登場し、エンディング曲も変わる。

お楽しみ 1 2つのスペシャルアイテムが初期装備になる!!

クリアするともらえるスペシャルアイテムは、オセロットの拷問に耐えると無限バンダナが、服従するとステルス迷彩が手に入るようになっている。



無限バンダナ

消耗品アイテムが減らなくなる

メリルが見つけたバンダナで、装備すると武器の弾や爆弾などの消耗品アイテムが使っても減らなくなる。とにかく撃ち放題の投げ放題状態になるのだ。ただし、レーションやジアゼパムといったアイテムを無限に使うことはできない。





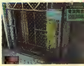
▲メモリーカードのデータアイコンはメリルになる。



ステルス迷彩

姿を消すことができる!!

装備することで姿を消すことができ、ゲノム兵や監視カメラなどに見つからなくなる。ただし、ウルフドッグに対してや、ボス戦では無効。また、強制イベント（独房やらせん階段など）や落とし穴にも有効ではないので注意。





▲メモリーカードのデータアイコンはオタコンになる。

お楽しみ 2 レーダーオフで"ビッグボス"の称号が!

一度クリアしたあとにタイトル画面の「SPECIAL」に入ると、新たに「RADAR」という項目が増えている。これをオフにしてゲームを始めると、レーダーが表示されなくなるのだ。なおレーダーオフは「NEW GAME」以外では無効になる(※)。





◀▲レーダーオフの状態で「FOX」と同じ条件を達成すると、最高の称号である「Big Boss」を獲得すること.ができる。かなり困難だが…。

※ただし、レーダーオフで始めた[illegible]ことは可能。

お楽しみ 3 心霊写真を撮影できる!!

ゲーム中に入手できる「カメラ」には、重大な秘密が隠されていた。特定の場所を撮影することで、なんと心霊写真（実は写っているのは開発者のみなさん）を撮ることができるのだ。この心霊写真を見るためには「SPECIAL」モードの「ALBUM」で保存したデータをロードすればいい（撮影したその場では確認できない）。なお、撮影する角度や距離によっては写らないこともあるので注意。ちなみにカメラは、持った状態でクリアすれば、次の周では初期装備になるぞ。





▲◀撮影した心霊写真は「EXORCISE」を選べば除霊できる（霊の部分を消せる）ぞ。

心霊スポット一覧

	撮影対象
1	【搬入ドック】海（スネークが泳いできた方向に向かって撮る）
2	【ヘリポート】海の水平線
3	【ヘリポート】建物（核廃棄所）の上空
4	【ヘリポート】１階の排気口の前にいる居眠りゲノム兵
5	【ヘリポート】階段付近にある東側の監視カメラ（雪の積もっている場所のほうから撮る）
6	【戦車格納庫】２階ダクトの行き止まり
7	【戦車格納庫】エレベータ（入口方向から奥のほうを撮る）
8	【独房】ＤＡＲＰＡ局長（本当はデコイ・オクトパス）の死体
9	【独房】裸の兵士（東側から撮る）
10	【武器庫南】ベイカー社長の死体の少し左を撮る
11	【武器庫南】ベイカー社長が縛られていた柱
12	【武器庫南】アイテムの「カメラ」が置いてある部屋（ＬＶ４）の南側の壁
13	【渓谷】Ｍ１戦車戦前のポリゴンデモで最初にスネークが隠れる岩（東側から撮る）
14	【渓谷】フィールドの北東にある貯水タンク（北側から戦車格納庫の方向に向かって撮る）
15	【核保存棟】エレベータの隅のほう
16	【核保存棟・１階】左側に並んでいる核弾頭の先っぽ
17	【核保存棟・地下１階】男子トイレで用を足すゲノム兵のオシッコの湯気
18	【核保存棟・地下１階】女子トイレの鏡
19	【核保存棟・地下２階】電気床（入口の方向に向かって床全体を撮る）
20	【研究室への廊下】多くの死体がある廊下の、曲がり角で死んでいるゲノム兵
21	【研究室】壁にかけられた「ポリスノーツ」の額（右側を撮る）
22	【研究室】スパコンを囲んでいる、真ん中あたりのガラス
23	【所長室】サイコ・マンティス戦の部屋の壁にかかっている額（５枚全部入るように撮る）
24	【洞窟】洞窟で最初にくぐる穴（くぐったあと、ある程度離れて後ろに振り向いて撮る）
25	【洞窟】ウルフドッグの洞窟の水たまり（しゃがんでのぞくように撮る）
26	【地下通路】メリルがスナイパー・ウルフに撃たれてついた血だまり（東側から撮る）
27	【地下通路】ウルフがいた２階の真ん中の柱（北東の方向から撮る）
28	【医療室】ＤＡＲＰＡ局長の死体（うじがすべて入るように撮る）
29	【医療室】拷問台（位置的にスネーク－拷問台－局長の死体がほぼ直線上にある状態で撮る）
30	【通信Ａ棟屋上（破壊前）】パラボラアンテナの真下の支柱の脇
31	【渡廊下】廊下から真下を撮る（柵が写っていても可）
32	【雪原】小部屋の階段を降りる（ディスク２に入れ替える）前に階段の下のほうを撮る
33	【溶鉱炉】クレーンをよけながら通る通路の壁（３階の通路の行き止まりから撮る）
34	【溶鉱炉】ボイラー室の行き止まり
35	【貨物用昇降機】１台目の昇降機の奥の出っ張りから地下をのぞくように撮る
36	【貨物用昇降機】２台目の昇降機があるロビーの壁（昇降機の逆側。昇降機に乗らずに撮る）
37	【貨物用昇降機】最下層で昇降機を降りて振り返り、昇降機の中央奥を撮る
38	【地下倉庫への通路】ガンカメラが無数に設置されている通路にある滝
39	【地下倉庫】バルカン・レイブン戦の部屋の中央にあるコンテナ
40	【地下基地・３階】メタルギアのレールガン（右腕）の先っぽ
41	【司令室】壁にかかっている星座の額
42	【地下搬出路】メタルギア戦のフィールドの南西にあるドラム缶の上のあたり

※表組内の「東、西、南、北」は、そのスポットにおける通常画面（フカンモード）での方向を示します。「東」は右、「西」は左となります。

ストーリー攻略 2度目のウルフ戦～脱出路までを完全分析!

ここからは中盤からエンディング直前までの各エリアのマップや重要ポイント、戦闘の必勝法などを攻略していく。また通常のプレイでは気づきにくい隠し要素や、ストーリーもまとめてあるので要チェックだぞ！

雪　原

通信棟1階から雪原へ出るといきなりスナイパー・ウルフに狙撃され、そ [illegible] できたら、カードキーを使って各部屋のアイテムを回収しよう。なお、1つ [illegible]

AREA POINT 各部屋のトラップに要注意!

各部屋に仕掛けられているトラップで引っかかりやすいのが、小部屋⑤のクレイモア。すぐそばに見えるアイテムにつられて、[illegible] ここは地雷探知機を使って、ホフクでクレイモアごとアイテムを回収していこう。また、ガンカメラが仕掛けられている小部屋では、チ[illegible] その真下を移動する [illegible]

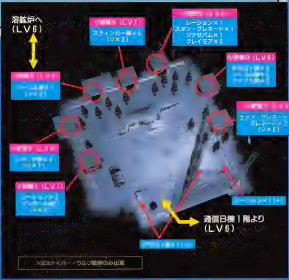




チャフで確実に回避しよう!

▲[illegible] 大量に設置されているので、中にあるアイテム[illegible]で回収していこう。

◀[illegible]



BATTLE VSスナイパー・ウルフ② 多彩な攻撃方法で倒せる!

2回目のスナイパー・ウルフ戦は、エリアが広いので1回目よりも隠れているウルフを捜すのが難しくなっている。だが、今回はPSG1以外にもスティンガーやニキータミサイルが使用可能。これらを有効に使えば簡単に倒すことができるはずだ。

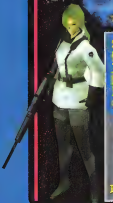


▶PSG1で狙う場合、この辺に照準を合わせておく。

◀ウルフの体が木の陰から出た瞬間を狙って撃て!!

ここで撃て!!

木の後ろから出たところを狙え!



特殊攻略法① ニキータで安全に勝てる!!!

[illegible]とができ、しかもウルフはこのニキータには気づかない。誘導さえしっかりできれば確実に倒せるのだ。右にある段差の陰に隠れてニキータを撃てば、ノーダメージで勝つこともできるぞ。安全にいきたい人には、とくにオススメ。

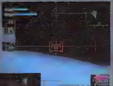


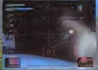
安全に隠れたまま攻撃することが可能!

▲ここからニキータを撃てば、一方的にダメージを与えられるのだ。

特殊攻略法② スティンガー・ミサイルを使えばさらにラク!?

スティンガーを使った場合、ウルフの位置がはっきりわかるだけでなく、他の武器よりも与えるダメージが大きいという利点がある。たとえ [illegible] すことができる。撃ったあ [illegible]





ウルフの姿が見えなくてもロックオン可能!!

▲スティンガーでウル[illegible]

◀[illegible]

CHECK 1 ウルフより強い(?)ウルフドッグ登場!!

ウルフを倒したあとは小部屋③に入って溶鉱炉へ向かうことになる（DISK2に入れ替える）が、ここで一度雪原に戻ってみると、1匹のウルフドッグが走り回っている。このウルフドッグはまったく攻撃してこないが、いくら撃っても絶対に死なないのだ!!





▲ウルフの死体があった付近を駆け回っている。

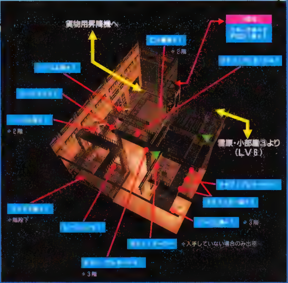
◀PSG1のいい練習台になる？

撃っても撃っても絶対死なない!

マップの見方 [illegible] そして監視カメラ（●で表示）とガンカメラ（▼で表示）の配置など [illegible]

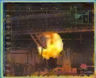
溶 鉱 炉

雪原からの階段を降りると、灼熱の溶鉱炉へたどり着く。このエリアで気をつけなければならないのは、炉に落ちること。炉のふちに置いてあるアイテムを取ろうとして、足を踏み外して落ちてしまうと一発でゲームオーバーだぞ。なお、雪原でレーションが凍結して使えなくなってしまった場合は、この溶鉱炉にしばらくいれば、自然と溶けて使えるようになる。

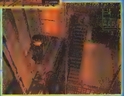


AREA POINT クレーンの場所はビハインドで移動

溶鉱炉の最大の難関となるのがこのクレーンの通路。道幅が非常に狭いため、ビハインドモード（壁に張り付く）でなければ進むことができない。ここは✚キーを左上に入れっぱなしにしながら少しずつ前（上[illegible]）へ進もう。[illegible]、クレーンが目の前にきたら、✚キー[illegible]。[illegible]クレーンは、スティンガーやニキ[illegible]。



スティンガーで壊すこともできるが…



常に✚キーは左上に入れっぱなし!!

貨物用昇降機

溶鉱炉から出ると、ちょうど昇降機が目の前にある。ここでは右にあるスイッチを押して下へ向かうのだが、すぐに３人のゲノム兵に見つかってしま[illegible]。ステルス兵戦同様、狭い場所での戦闘なので、敵の動きをよく見て戦おう。ちなみに、このゲノム兵は昇降機の上で倒すと、ファマス弾かソーコム弾の[illegible]

AREA POINT 途中にガンカメラと地雷のトラップが!

１台目と２台目の昇降機をつなぐフロアには、ガンカメラが仕掛けられているが、通常視点ではこのガンカメラを発見することはできない。１台目を降りたらすぐにチャフを使って移動するようにしよう。また、その先にはレーションとファマス弾があるが、回りにクレイモアが仕掛けられているので要注意。ホフクで回収するか、サーマル・ゴーグルなどを装備して進んでいこう。



◀サーマル・ゴーグルや地雷探知機を使えば、安全にアイテムを回収できる。



▼このガンカメラはスネークの死角になっているため気付きにくいので注意。

数々のトラップに要注意!!

CHECK 2 飛んでいるカラスは撃ち落とせる!!

２台目の昇降機に乗っているとき、空中にカラスが飛んでいるが、なんとファマスやスティンガーなどを使えば撃ち落とすことが可能。うまく２羽以上殺すことができれば、キャンベルから無線がかかってきて説教してもらえるぞ。



◀でもどうせなら、全羽撃ち落としてみたいよね。

BATTLE VSゲノム兵

後[illegible]んで投げろ!

昇降機に乗り込んでくる３人のゲノム兵は、耐久力が高く、一定の陣形を組んで多彩な攻撃を仕掛けてくる。長期戦になるとLIFEが持たないので、できれば短時間でケリをつけたい。もっとも手っ取り早いのは、投げで１人ずつ昇降機の下に落としてしまう方法だ。ただ、敵を昇降機の下に投げ落とすには、柵を背にする必要があるので、敵の攻撃が集中しやすい。移動の際には十分注意が必要だ。武器を使って倒す場合は、ファマスの走り撃ちがベスト。とくに敵が一列に並んだときは、３人同時にダメージを与えることができる。そのタイミングを見逃すな！

昇降機の下へ投げ落とせば一発で終わり!!



▲ゲノム兵は昇降機の隅に移動することが多いので、そのときを狙って投げに行こう。

ストーリー解説①



マスターからの通信



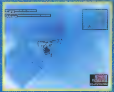
ナオミの行動に不審な点が…

スネークが昇降機で地下倉庫へと向かう途中、突然マスターから無線がかかってきた。マスターによると、ナオミの祖父がＦＢＩ長官補佐だったという話はすべてデタラメだという。はたしてナオミは何のために嘘をついたのか？　マスターはさらに彼女に対する調査を続けてみるというが……。

▲マスターのいうように、ナオミはスパイなのだろうか？

地下倉庫

AREA POINT コンテナの上にあるアイテムを取るには？



BATTLE VSバルカン・レイブン

敵の視界外から攻撃せよ!



ここでは「レイブンの視界に入らないこと」を第一に考えて戦おう。レイブンの視界は画面の端から端まで届くぐらい広く、スネークを発見するとバルカン砲を連射してくるため、コンテナをうまく障害物として利用しなければ勝つことは難しい。ここで紹介しているパターンを使って速攻で倒そう！

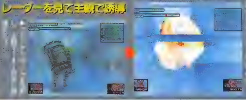
パターンA クレイモアを設置して安全な場所で待つ



パターンB ニキータミサイルを誘導して背後から当てる

コンテナの陰に隠れてニキータを発射し、レイブンの背中まで……

レーダーを見て主観で誘導



パターンC グレネードをタイミングよく投げつける



ストーリー解説②



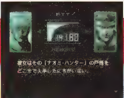
バルカン・レイブンとの会話～マスターからの通信

DARPA局長の死体の謎が明らかに!

スネークとの一騎討ちに敗れたレイブンは、死の直前に驚くべき真実を告げる。彼の話によると、なんと独房で死んだDARPA局長は偽物であり、FOX HOUNDの一員であるデコイ・オクトパスの変装した姿であったというのだ！　その理由を問いただそうとするスネークだが、レイブンはそれ以上の謎解きをしてはくれなかった。そして先を急ぐスネークに、再びマスターからの通信が入る。ナオミがスパイであるという疑惑も、どうやら真実になりつつあるようだが……。



オクトパスは血液まで偽装する



ナオミは一体何者なのか？

◀ナオミ・ハンターという名は、まったくの別人のものだった!!　だとするとキャンベルのそばにいる彼女は……？

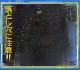
◀オクトパスの変装は完璧だった。だが彼の死因は依然として謎のままだ

確認事項

- ●独房で死んだDARPA局長の正体は、デコイ・オクトパスだった。
- ●ナオミの過去はすべて作り話！
- ●レイブンからLV7のIDカードを入手。

地下倉庫北

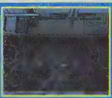
地下倉庫でレイブンを倒してメタルギアのある地[illegible]とし穴が仕掛けられているので注意。なお、ガンカ[illegible]



◀目の前に置かれているレー[illegible]

地下基地

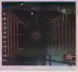
扉を抜けると、メタルギアレックスが置かれた巨大な地下基地へとたどり着く。ここでは司令室へと向かい、PALキーの入力をして核発射を止めることになる。1階から司令室に向かう途中にはアイテムが数多く落ちているので忘れずに入手しよう。また、脇にある排水溝は汚染されていて、入るとLIFEが少しずつ減少していくので気をつけること。



◀排水溝にはアイテムがあるが、入るとLIFEが減るので注意。

CHECK 3 ガンカメラはチャフを使って突破しろ

このエリアでもっとも注意しなければならないのが、あちこちの壁に設置されているガンカメラ。なんと全部で41個もある！　ここは入口で入手できるチャフを使って、奥の扉までさっさと走り抜けてしまおう。



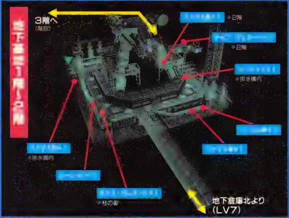
◀スティンガーで壊しても、一度エリアが切り替わると復活する。

AREA POINT 見えない位置にいる敵に気をつけろ!

このフロアで注意しなければならないのは、司令室に向かう途中にいるゲノム兵たち。レーダーが使えず、しかも画面では見えない位置を巡回していることが多いため、非常に見つかりやすい。ここはむやみに進む前に、まず主観で様子をみて、敵がいないことを確認してから進もう。ソーコムでサーチして倒してしまうのも1つの手だが、できれば殺さずに司令室まで行[illegible]



[illegible]





ストーリー解説③



オタコンからの通信～リキッドとオセロットの会話



◀核が発射されると、世界が「見えない核」の恐怖に包まれる!?

3つのPALコードを入力して核発射を阻止せよ!



▲オタコンから入手した情報によると、スネークの持っているPALキーは、温度変化によって1つで3つの鍵の役割を果たすらしい。

オタコンからの通信で、ついに核発射の準備が完了したことを知ったスネークは、急いで3階の司令室に向かう。するとそこにはリキッドとオセロットの2人がいた。彼らの会話によると、どうやらリキッドは新型核弾頭を使い、全世界を相手に戦争をするつもりらしい。彼の真の目的は、ビッグボスの遺志を継ぎ、「OUTER-HEAVEN」を再建することだったのだ。そんなとき、オタコンから核発射の解除方法を伝える無線が入ってきた。だがオセロットに発見されたスネークは、PALキーを排水溝に落としてしまう！

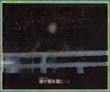
確認事項

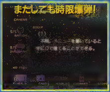
- ●新型核弾頭はステルスで作られている。
- ●核はいつでも発射可能（起爆コード入力済み）。
- ●核発射を解除するには、起爆コードの再入力が必要。
- ●メリルはまだ生きている？
- ●PALキーは形状記憶合金でできており、温度変化によって3つの鍵の役割を果たす。
- ●PALキーは1回しか使えない！

AREA POINT [illegible]PALキーは地雷探知機で探索

司令室でリキッドとオセロ[illegible]はオセロットに発見される。このと[illegible]

このPALキーを発見するには、地雷[illegible]ター上には2つの光点が表示され、[illegible]





AREA POINT PALキーの[illegible]

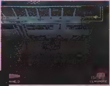
PALキーを発見したら[illegible]力していくのだ。



CHECK 4 PALキーをネズミが飲み込んでしまったら…

ゲームスタートから司令室にたどり着くまでに、敵に発見された回数が10回以下だとPALキーがネズミに飲み込まれてしまうというイベントが発生する。このネズミは特定のルートを往復しており、見つけた瞬間に倒さなければならない。クレイモアを使えば、ラクに取り返せるはずだ。

クレイモアなら一発でOK!



▲ここにクレイモアを設置しておけば、勝手に引っかかってくれる。

あった!!



◀成功すれば爆発音がして、飲み込まれたPALキーが落ちている。

1 監視カメラに注意しつつそのまま入力

1回目の入力は、左側の端末にPALキーをそのまま入力する。このときはPALキーの形状を変化させる必要はなく、装備して左側の端末に近づくだけでいい。ただし、司令室には監視カメラが2つ設置されており、見つかると扉が閉められ、室内に毒ガスが充満し、ゲームオーバーになってしまうので注意すること。



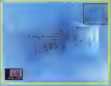
◀安全にいくならチャフかスティンガーを使え!



◀司令室に入ったら左側の端末に差し込もう。

2 地下倉庫まで戻ってPALキーを冷やす

第1のPALキーの入力が終わったら、次はPALキーを冷却するために地下倉庫(レイブンと戦った部屋)へ移動しよう。敵はいないので、部屋の中でじっとしているだけ(約1分間ぐらい)でOKだ。そしてPALキーの色が青色になったら、急いで司令室に向かい真ん中の端末に入力しよう。



▲雪原やヘリポートでも冷却できるが一番近い地下倉庫に行くのがラク。

3 溶鉱炉でPALキーを暖める

最後のPALキーは高温の場所で暖めなければならないので、多少遠いが溶鉱炉まで戻るしかない。形状を変化させる方法は基本的に2回目と変わらないが、先ほどと違って今度は地下倉庫に敵が出現している。しかもPALキーを変形させたあとは、急いで司令室に向かわないと元に戻ってしまうので注意しよう。また、司令室へ戻る途中ではマスター、そしてナオミから、重要な無線も入ってくる。これは絶対に聞き逃さないようにしよう。



▲3回目のPALキーは、溶鉱炉で暖める。溶鉱炉内なら場所はどこでもいい。



◀右側の端子にPALキーを差し込んだ瞬間、予期せぬ出来事が起きるのだ!

ストーリー解説④



マスターの正体が判明!(リキッド・スネークとの会話)

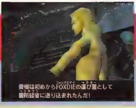
リキッドの口から出た驚愕の新事実

ようやく3つのPALキーを入力したスネーク。だが解除されるはずの起爆コードは、逆に入力を開始してしまう。なんとスネークは核を発射するため、リキッドによって利用されていたのだ。そして、スネークの前に現れたリキッドは、今回の任務が「FOX DIE」という殺人ウイルスを運ぶためのものであること、そしてリキッドとスネークが双子の兄弟であることを語る!





▲今までマスターだと思っていた男は、なんとリキッド!
◀PALキーの入力中に、スネークはナオミの正体を知る。





◀▲次々と驚愕の真実を語るリキッド。彼の行動のすべては、父である"ビッグボス"を超えるためだった。

確認事項

- ナオミはフランク・イエーガー(忍者)の妹だった。
- DARPA局長の起爆コードは実は知られていなかった。
- 本物のマスター・ミラーは2日前に死んでいた!
- マスターの正体はリキッド・スネークだった!
- 今回の任務の真の目的は、特定の人物を死に至らしめるウイルス「FOX DIE」を敵基地に運ぶことだった。
- ナオミは国防総省(ペンタゴン)と組んでいた。
- スネークとリキッドは双子の兄弟だった!

VS メタルギアレックス BATTLE
スティンガーを弱点に撃ち込め!

レックス戦はとにかく攻撃を受けないようにしなければならない。レックスは近距離でレーザー砲、中距離でマシンガン、遠距離で誘導ミサイルの攻撃を使い分けてくる。攻略法としては、マシンガンを誘いつつ、スキをみて弱点にスティンガーを撃ち込んでいく方法がベストだ。

第1段階 その場から動かずに攻撃せよ

第1段階は戦う前からチャフを装備しておき、レックスが動き始めたらすぐにチャフを1発投げよう。このチャフでレックスの攻撃は、完全に封じることができる。あとは電波障害中にスティンガーを弱点のレドーム（スネークから見てレックスの右肩にある円盤状のもの）に撃ち込めばいい。だいたい1回のチャフで3発はスティンガーを当てられる。その場から動かず、ドンドン撃ち込もう。

チャフ➡スティンガーと交互に繰り返せ!



▶チャフが効いている間は、攻撃は一切してこない。



▲完璧なタイミングなら、チャフ2回、スティンガー7発で簡単に倒せる。

第2段階 ミサイルをさけてコクピットを狙え

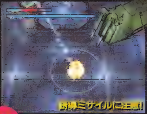
第2段階は弱点がレドームからコクピットに変わる。弱点にスティンガーを撃つのは変わらないが、第1段階と違って、今度はチャフを投げてから誘導ミサイル以外の攻撃をかわさなければならない。スティンガーをクイックチェンジでこまめに解除しながら、戦っていこう。



◀バルカンはその場から動かなければ当たらないのでこのときを狙え!



◀鋼の巨体を揺らし現れたレックス。コクピットにはリキッドが!!



▶チャフを使ってないとほぼ回避は不可能。ダメージも高いので注意。

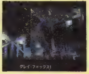


ついに動き始めたメタルギアレックス!!

衝撃イベント "ディープ・スロート"からの最後のプレゼントが…

レドームを破壊したかに見えたが、レックスは停止するどころか、さらにスネークに襲いかかってきた。だが、この絶体絶命の危機に突如謎の人物が乱入！　その人物は、ディープ・スロートこと「グレイ・フォックス」だった!! そしてフォックスは自分の命と引き換えに……。





▶このあとスネークはナオミとの過去を聞く。



▲◀今まで何度も助けてくれたディープ・スロートだったが、それもついに最後に……。

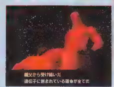
ストーリー解説⑤



グレイ・フォックスの死～リキッド・スネークとの会話

はたしてメリルは生きているのか?

グレイ・フォックスの死という犠牲を払いながらもレックスを倒したスネークは、爆発に巻き込まれて気を失ってしまう。そして目覚めたスネークの前には、リキッドとメリルの姿が！ だがメリルは倒れたまま動かず、生死は定かでない。リキッドは1対1の勝負に勝てば、メリルを解放すると語る。そのとき突然キャンベルより、「この核廃棄所が空爆によって破壊される」という旨の無線連絡が入る。どうやら国防省長官ジム・ハウスマンは、今回の事件の証拠を消し去るつもりらしい。スネークは残された時間で、リキッドとの決着をつけられるのか？



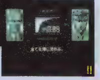


◀リキッドの言うように、スネークは戦いの中でしか生きられないのか？



◀ついに再会したメリル。だが、今はまだ生死を確かめることができない……。

▼非情な決断をするジム・ハウスマン。



◀父から劣性遺伝子のみを受け継いだリキッドは、己の復讐だけのために今回のテロ事件を起こした。

確認事項

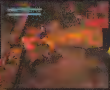
- ●リキッドは核を利用して世界的なテロを行うつもりだった。
- ●ゲノム兵もビッグボスの体細胞を使って作られている。
- ●国防総省（ペンタゴン）が廃棄所を空爆するよう命令を出した。
- ●メリルはキャンベルへの脅迫材料としてテロ当日に編入された。
- ●キャンベルが国防総省によって逮捕されてしまった。
- ●今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

BATTLE 2 VSリキッド・スネーク

確実に打撃を当てていこう

リキッド戦は素手で戦うしかなく、しかも時間制限内に決着をつけなければならない。リキッドに対して、もっとも有効なのはパンチ2発の攻撃。パンチ2発を当てると、リキッドは必ず反撃をしてくるので、これをよけて、またパンチ2発。この繰り返しで連続してダメージを与えられるはずだ。リキッドの体力が少なくなって体当たりをしてくるようになったら、できるだけ距離をとっておけば簡単によけられる。そのあと、コンボや投げで地面へと叩き落とそう！

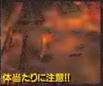
パンチを2発ずつ当てていけ!





▲パンチ2発→リキッドの反撃を回避、という繰り返しで倒せる。パンチは確実に当てることが大切。





▲リキッドがスキの大きい技を出したあとには、パンチ2発ではなく、コンボ（キックまで）を確実に決めていったほうがいい。

▶体当たりはスピードが速く、攻撃力も高いので、向かってくるところを攻撃しようとしてもダメ。必ずよけよう。

体当たりに注意!!

CHECK 5

拷問部屋での選択がメリルの生死を分ける

リキッドを倒したあと、メリルが生きているか死んでいるかはランダムではなく、オセロットの拷問をどうクリアしたかで変わってくる。このあとのエンディングや、クリア後にもらえるアイテムも変わってくるぞ。ぜひ両方とも見よう。



◀オセロットの拷問のときに、メリルの生死は決まっていた！

拷問に耐えていると…

拷問に耐えた場合、メリルは目を覚ましてスネークに抱きつく。そしてメリルはスネークに対する思いをここで打ち明け、2人はそのまま脱出路へと向かうことになる。

キミに会いたかった…



▲▶ついに念願の再会を果たした2人。

拷問に服従すると…

拷問に耐えられず服従した場合、メリルは二度と帰らぬ人となる。そのときオタコンが現れてスネークを励ます。そして2人は協力し、一緒に脱出することを誓うのだった。

オレは英雄なんかじゃない!!



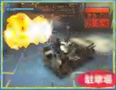
▲▶悲しみと怒りで冷静さを失うスネーク。

脱 出 路

リキッドを倒して脱出路へと向かう2人。駐車場に着くとメリル（オタコン）がジープのもとへ走っていくが、監視カメラに見つかり戦闘が始まってしまう。この戦闘では、スネークは素手で戦うことになるので、投げをメインに戦っていこう。なお、レーションが駐車場へ出る前に2個、駐車場の左下の隅に1個置いてあるので、必ず取ってから脱出すること。

AREA POINT 駐車場と検問の突破法

駐車場にはジープが置いてあり、メリル（オタコン）がエンジンをかけようとするが少し時間がかかる。[illegible]、逃げ回るしかない。エンジンがか[illegible]使えるので、まずドラム缶を破壊して駐車場を出よう。だが、このあとにも2回の検問がある。1回目は駐車場と同じようにドラム缶を破壊、2回目はスネークに近いほうの敵から倒していけば、最小限のダメージで突破できる。



▶出口の近くにあるドラム缶を[illegible]先へ進[illegible]

ドラム缶を破壊するのが脱出路のポイント!





▲1回目の検問は、ドラム缶を撃てば問題ない。2回目の検問は一番左→右→中[illegible]ダメージを受けずに突破できるぞ。

AREA POINT リキッドとの最後の銃撃戦!

最後のリキッド戦では、△を押しながら主観視点で機銃を撃とう。こうすればリキッドの動きが把握でき、弾を当てやすくなるぞ。また、リキッドが銃を構えた瞬間は、一瞬だが無防備になる。このときを狙って機銃を撃っていこう。

機銃は主観撃ちが可能!



◀[illegible]に照準を合わせることができる。





◀死んだと思われたリキッドが現れ、最後の戦いを挑んでくる!!

そしてエンディングへ…

執拗にスネークたちを追跡するリキッド。空爆までのわずかな時間のなかで、ジープに乗ったまま激しい銃撃戦が繰り広げられた。残り時間もあとわずか、そして進行方向から出口の光が差し込んできたその瞬間、スネークとリキッドの乗るジープは衝突をしてしまう！ そして…





2人は無事か!?

サーチ、3発、走り撃ちが基本中の基本！

VRトレーニング　ガンシューティングモード　完全攻略法

①敵のパターンを覚える
②サーチ機能を活用する
③必ず3発で仕留める
④走り撃ちを使う



STAGE 1　走り撃ちで瞬殺

コナミ	3:11
DPS	3:20

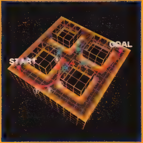
ステージが始まる前に⊗を押しっぱなしにしておき、スタートしたら□を押して銃を構え走り出そう（弾はまだ撃たない）。スタート後すぐに走り撃ちに入るステージでは、この方法が役に立つので必ずマスターしておくこと。あとは①の地点でⒶと直線上に並んだときに、⊗を押したまま3発素早く撃てばOK。ここまでの手順を完璧にやれば、3秒台は簡単に出せる。これがどうしても難しいという人は、タイムは落ちるが走り撃ちではなく、①の地点で一度立ち止まってから確実にⒶを狙い撃って、ゴールすればいい。



STAGE 2　中央に敵を集めろ

コナミ	4:60
DPS	7:34

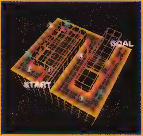
スタートしたら①へ走っていき、まずⒶを倒すのだが、ここをⒶに見つからずに突破するには、①にきたら✚キーの右上と同時に□を押して銃を構えなければならない（サーチしてから撃つのでは遅い）。構えたあとは、ほんの一瞬だけ待ってから、すかさず3発撃つのがコツ。Ⓐを倒すとⒷ、Ⓒ、Ⓓが中央に集まってくるので、今度は②に移動し、画面外のⒷを撃つ（撃つときに✚キーを上に入れておくと成功しやすい）。そのあとはタクティカル・リロードで弾を補充しつつ③に移動し、Ⓒを撃つ。ここまでの間に時間がかかっていなければ、Ⓓはバッチリのタイミングで倒せるはず。最後のⒹは、Ⓓの視界のギリギリ外から狙い撃つことになるため、Ⓐ〜Ⓒを倒すのに時間がかかってしまうと失敗する（ただし、Ⓑは気持ち遅めに倒すのがポイント）。Ⓓを倒すには、④で右斜め上に銃を構えて待機しておき、サーチした瞬間に3発撃てばいい。



STAGE 3　早めに壁を叩け!

コナミ	11:86
DPS	13:84

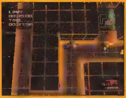
まずはスタートする前に✚キーを上に入れっぱなしにしておき、ステージが始まったらすぐに①で壁を叩き、②に移動。ここから、こちらを向こうとするⒶを撃ってしまおう。Ⓐを倒したら、そのまま③へ向かいⒷを撃つ。Ⓑは③の地点に着いたら✚キーを右上に入れて斜めから撃てば、壁を叩いておびき出さなくても倒すことができる。次に④のあたりで壁を叩き、⑤まで一気に走って待機。そしてⒸが歩いてきたところを撃ってゴールすればいい。壁を叩くタイミングと3発撃ちさえしっかりできれば、14秒は簡単に切れる。



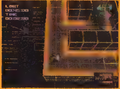
STAGE 4　画面外の敵をサーチ

コナミ	8:84
DPS	10:81

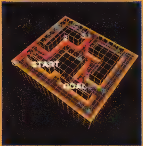
敵の数は多いが比較的簡単なステージ。スタートしたら①まで一気に走っていき、Ⓐがいる右方向に向くと同時に銃を構え、Ⓐを撃つ。そしてその場から動かずに今度はⒷを撃とう。①の位置が正確なら、Ⓐ、Ⓑは画面外にいても倒せるぞ。次に②に向かうのだが、走っている間にタクティカル・リロードで弾を補充しておくこと。ここまでにタイムロスがなければ②に着いた時点でちょうどⒸとⒹが✖に並ぶので、6発連射して2人同時に倒そう。あとは③に移動して銃を右に構えておき、こちらに歩いてくるⒺを撃てばOK。



◀残りの弾数を見ながら6発連射すれば、一気にⒸとⒹを倒せる。



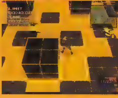
▲ここから画面外のⒶ、Ⓑを倒す。2人を倒したらすぐにタクティカル・リロードだ。



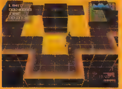
STAGE 5　中央から3発で倒せ

コナミ	5:12
DPS	6:46

まず、ステージが始まったらすぐに①から画面外のⒶを狙おう。正面にある障害物から半身だけ体を出した状態でサーチすれば、ギリギリ当たるはず。このあとは②から Ⓑを撃ち、すぐさま✚キーを左上に入れてⒸを撃とう。ここで注意しなければならないことは、Ⓑをできるだけ早く倒す、ということ。倒すのに時間がかかると、Ⓒが画面外へ歩いていってしまうのだ。うまく②からⒷとⒸを倒すことができたら、タクティカル・リロードをしながら③へ。ここで左下からくるⒹを撃ち、そのまま上に直進してゴールに飛び込もう。



◀右側のⒷと左側のⒸは、この位置からサーチして倒そう。



▲写真のように、障害物から体を半身だけ出して撃てば、画面外にいるⒶを倒せるぞ。

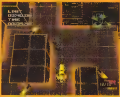


VRマップの見方

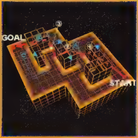
STAGE 6 斜めサーチを駆使せよ

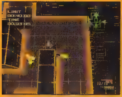
コナミ 7:15
DPS 8:59

監視カメラを回避しながら敵を倒さなければならないが、他のステージよりは比較的簡単。スタート直後は、すぐ前の監視カメラの真下で少しだけ待機してから①の角まで出てⒶを倒す。次に②へ移動し、Ⓑが手前に歩いて出てきたところを撃ち、そして一気に③まで走り抜けよう。このときにⒷを倒すのが少しでも遅れると、監視カメラに見つかってしまうので注意。あとは③から、Ⓒが近づいてくるところをサーチして撃ち、ゴールへ向かえばいい。



◀2人目のⒷはここからサーチ、倒したらすぐに✚キーを左に。



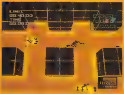


▲監視カメラの真下で一瞬待ち、Ⓐの視界がそれたら、すぐにここに移動して倒せ！

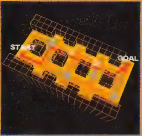
STAGE 8 ゴールまで走り撃ち

コナミ 4:51
DPS 4:75

このステージの敵はゴールまですべて走り撃ちで倒していくので、スタート前は✚キーを右に入れっぱなしにして、⊗を押したままにしておくこと。ステージが始まってスネークが走り出したら□を押してⒶを撃ち、そのまますぐ上方向に曲がってⒷも走り撃ちで倒す。Ⓑはこちらを向くまでに、けっこう時間がかかるので、必ずサーチしたのを確認してから撃とう。Ⓑを倒したら右へ曲がり、①を通過する際にⒸを撃つ。そしてタクティカル・リロードをしながらそのまま移動し、②を通過するときに3発撃つ。タイミングがバッチリなら、歩いてきたⒹにちょうど弾がヒットするぞ。



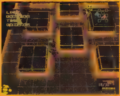
▲走り撃ちが駆使できることが最低条件。できればカーブも直角に曲がりたい。



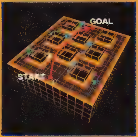
STAGE 7 敵を倒す順番を間違えるな

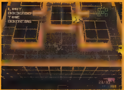
コナミ 4:68
DPS 5:91

このステージでは敵の数が多いので、正確な3発撃ちと、倒す順番を覚えておくことが重要になってくる。スタートしたらその場(①)から動かずに、Ⓐ→Ⓑ→Ⓒの順でサーチして3発ずつで仕留めよう。ステージが始まる前に✚キーを右上に入れておくと、ほんの少しだけタイムが縮まるぞ。3人を倒したらタクティカル・リロードをして②へ移動。そして✚キーを左上に入れると同時にⒹを撃ち、続けてⒺ→Ⓕをその場から動かずに狙い撃てば終わりだ。



◀この位置から敵をサーチすれば動くことなく、3人とも倒せるぞ。





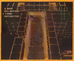
▲スタートの位置から一歩も動かずに、正面→右→左の順でⒶ、Ⓑ、Ⓒを倒そう。

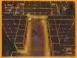
STAGE 9 敵の正面から撃て

コナミ 11:73
DPS 12:06

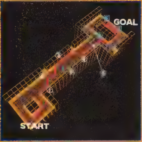
ステージが始まったら①あたりで壁を叩いてⒶをおびき出し、すぐに②まで移動してⒶを撃とう。このあとは、そのまま真っ直ぐ上方向に走り撃ちをしながらⒷを撃つ。このⒷを倒したら、いったんタクティカル・リロードで弾を補充し、すぐに③からⒸを狙っていく。もちろんこのⒸも走り撃ちで倒し、右にいるⒹも④まで移動してから走り撃ちで倒す。このⒸとⒹを画面内に現れた瞬間に倒さないと、Ⓔが手前に出てこなくなるので注意すること。そして⑤に移動してから、✚キーを左上に入れ、こちらへ近づいてくるⒺを狙い撃ちしたあと、この⑤の地点から少しだけ前(上方向)へ出てⒻをサーチする。あとは画面内にⒻが見えた瞬間に、素早く3発撃てばOKだ。

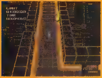
▶Ⓓは、こちらに向かって歩き始める前に倒さなければならない。そうしないと、左側奥にいるⒺが出てきてくれないのだ。





◀Ⓓを倒すタイミングがバッチリならば、左側にいるⒺが下方向に向かってくる。出てきたところを狙い撃ちすればOKだ。



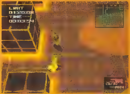


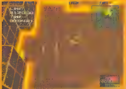
◀壁を叩いたあと、この位置で出てきたⒶを迎え撃つ。

STAGE 10 サーチライトの動きを見切れ

コナミ 13:15
DPS 13:93

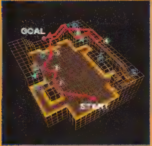
まずはステージが始まる前に⊗を押しっぱなしで、✚キーを左上に入れておくのがポイント。この状態でスタートしたら、すぐに□を押して①から走り撃ちでⒶを倒す(✚キーは上に入れておく)。Ⓐを倒したあとはⒷがこちらに向く前に、②からⒷを走り撃ちで倒す（✚キーは左上)。Ⓑを倒したのを確認したら、すぐさま✚キーを右上に入れてⒸを狙っていく。ここまでうまく倒せたらタクティカル・リロードをして、階段を降りてくるⒹを③から確実に撃とう。あとはそのまま④まで一気に走ってⒺを倒し、最後に⑤から下にいるⒻを仕留めればいい。





▲走り撃ちをしているときはサーチ機能が鈍る。✚キーは右上に入れっぱなしにして、進行方向にⒸが入った瞬間に撃とう。

◀ここのⒷを倒すのが一番難しい。サーチライトには絶対引っかからないので、思いきって前に出て撃つようにしよう。



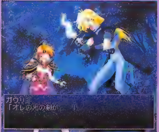
最終攻略は終わったが… 必見の『メタルギア～』情報が次号も満載!

スレイヤーズ わんだほ～

今回は第１章のストーリーを追いつつ、フローチャートでイベントをフォローしていくぞ。

10/22 RPG	▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC(2ブロック)

原作の雰囲気をそのままに、あの「スレイヤーズ」が本格派ＲＰＧとしてついに登場！　原作の人気キャラが総登場するのはもちろん、アニメシーンも多いので、小説やＴＶシリーズが好きな人なら絶対に楽しめること間違いなしの作品です。ボク個人も、小説版を全部読むほど、この作品が好きなので、けっこう楽しんで記事をやっています。もちろん次号以降も攻略していく予定なので、お見逃しなく！　（小岩）





▲▶リナは、弱まった魔法力を取り戻すため、ガウリイとともに旅に出た。しかし、その矢先、未知の怪物に遭遇、激闘の末に勝利したリナたちは、この怪物を調べてもらうため、アトラスシティへと向かうことに……。

天才美少女魔道士"リナ"の活躍を描く!

ストーリー序盤を大攻略!



リナ、ガウリイ、アメリア、そしてナーガといったおなじみのメンバーが大活躍するＲＰＧ『スレイヤーズわんだほ～』がまもなく発売／ 攻略第１弾となる今回は、ストーリー序盤の第１章をフローチャートで徹底攻略！　つまずきやすい難所をピックアップして、キミの冒険をサポートするぞ。さらに、気になる第２章の内容も大公開!!　これで快適プレイ間違いなし！

＜ 第１章:驚愕!!魔法が使えない!? ＞

攻略フローチャート

❶アトラスシティ
魔道士協会の評議長に会って事件の調査を依頼される。そのあと、外に出るとイベント発生。レストランへ行くことに。

❷レストラン
３人の酔っぱらいとの戦闘イベントが発生。勝利すると強制的に宿屋で１泊し、リナが単独で行動することになる。

❸宿屋入口
宿屋を出ると街道沿いに金貨が落ちている。金貨に沿って進むと通路の一番奥に巨大な宝箱がある。

❹袋小路
宝箱を開けるとイベントが発生。アメリアが仲間になって、そのあと３人のチンピラと戦闘に突入する。

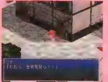
❺町はずれの屋敷
袋小路を出ると、１人の男に「町はずれの屋敷に住むごろつきの退治」を依頼される。さっそく町はずれへ。

❻道具屋
道具屋の主人に話しかけると、町の北に位置する古城を拠点としている盗賊団の退治を依頼される。

❼古城
盗賊団のアジトと化している古城へ。迷宮となっている内部を捜索し、盗賊団を倒す。

❽アトラスシティ
依頼を解決して道具屋の主人に話しかけると、シグムーンシティにある酒場からの依頼を紹介してもらえる。

❸宿屋入口 道に落ちているコインをたどっていくと……



▲建物の影に隠れて見えない場所もあるので、うまく視点を調整しよう。

宿屋を出ると道の中央に地続きに金貨が落ちている。金貨に沿って先へ進むと大きな宝箱が置かれているので、さっそく開けてみよう。

❹袋小路 平和の使者（?）アメリア登場



▶リナと同じ目的を持つアメリアは このあともいっしょに戦ってくれる。

宝箱を開けると、酒場でこらしめた男たちがリナに襲いかかる！　と、そこに突然、アメリアが登場！　リナに加勢してくれるぞ。

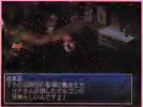
❺町はずれの屋敷 ごろつき軍団を倒せ!



▲オルゴンといっしょにいた謎の少女は今回の事件にどうかかわっているのか……？

屋敷の中はそれほど広くはない。２階の右側の部屋にいるオルゴンとごろつきたちを倒したら、緑の封印石が手に入る。

❼古城 魔物生産装置を発見し、破壊せよ!



城内に入ったら、まずは右側にある通路を進んでいこう。通路の奥に天使の像があるので、調べると「ダミーの羽」が手に入るぞ。これを城の入り口付近にある別の天使の像がつけている「天使の羽」と取り替えれば、中庭にあるワープ措置が使用可能になる。ワープした先には事件を起こした張本人のダリゴが待ち構えている！



ゼルガディス参上!!

▶城の中では敵に囲まれたリナたちの前にゼルガディスが現れ、助けてくれる。



▲魔物生産装置は魔物を際限なく生み出すため、一番最初に倒すのが得策だ。

▼ダリゴを倒して街に戻ると礼金として１,000Ｇもらえる。



❾シグムーンシティ
酒場の主人に話しかけて、ケーキ屋のシシリアが仕事を引き受けてくれる人物を探しているという情報を聞く。

❿ケーキ屋
シシリアからアトラスシティの道具屋に下宿する息子のトールにケーキを届ける仕事を依頼される。

⓫アトラスシティ
道具屋の主人にトールが2人組の男に連れ去られたという情報を聞く。町の外に出てマレン湖へ続く街道へ。

⓬マレン湖へ続く街道
街道を進んでいくと、トールを見つけると同時に謎の2人組の男が現れイベントに。そのあと、トールを家に連れ帰る。

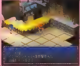
⓭シグムーンシティ
トールをケーキ屋に送り届けると「いのりのケーキ」をもらえる。そこで、第1章は終了。第2章に移行する。

第1章終了

❾シグムーンシティ 酒場で情報を入手



町の入り口付近にある酒場で、マスターからケーキ屋のシシリアという女性の仕事を紹介してもらえる。さっそくシシリアのところへ行こう。



▲◀細かいイベントの連続。戦闘はないので先を急ごう。

⓫アトラスシティ ケーキ屋の息子を救け出せ!

道具屋の主人から、トールは数日前に2人組の男にら致され、それ以来行方不明という情報を聞く。リナたちはトールを救け出すために、彼が連れていかれたというマレン湖へ行くことになる。



◀このあと、町の外に出れば街道に行けるぞ。

⓬マレン湖へ続く街道 突如現れた謎の集団! はたして目的は……?

アトラスシティでトールについての情報を聞くと、マレン湖へと続く街道に行けるようになる。そして街道を進んで分かれ道に差しかかるとイベントが発生し、トールを発見することができる。しかしそれと同時に、トールをら致した謎の2人組の男が出現！ だが、男たちは戦うことなくその場を去っていく。



▲街道の途中では、女魔道士の情報を聞くことができる。



▲不思議な術で2人組に操られていたトールは、母親特製のケーキの匂いで目を覚ます。



▶謎の2人組の1人は獣人の少年だった。この少年の目的はいったい……?

謎の2人組からトールを救え！

リナたちを待ち受ける数々のワナ! そして物語は新たな展開へ

＜ 第2章:疑心!?黒幕はだれ!? ＞

リナたちは魔力が弱まった原因を突き止めるため、再び情報収集の旅に出発する。しかし、またもや行く先々で奇妙な事件に巻き込まれてしまうのだった。はたしてリナたちは、さまざまな障害を乗り越え、事件を解決へと導くことができるのか!?



▲さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか!?

徐々に動き始める邪悪な計画の真相とは?

さまざまな疑問を残したままに第1章は終了。しかし、それに相反するかのように第2章では、事件の黒幕ともいえる人物がその姿を現す。謎の2人組の男を従えて、現れた黒幕を[illegible]ち向かうのか!? あとは次号のお楽しみ♡





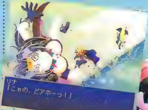
◀▲アトラスシティで出会った不思議な少女。そして、再度現れた獣人の少年。今回の事件はかなり……

リナの永遠のライバル(自称) "白蛇のナーガ"登場!!

第2章では、リナの最大最強のライバル(自称)"白蛇のナーガ"がついに登場！ とはいえ、何事にも首を突っ込んでは問題を引き起こすトラブルメーカーの彼女が仲間になったら、この先どうなるか……(笑)。



▲ファンにはおなじみの高笑いとともに白蛇のナーガが登場！



◀ついにリナとナーガの漫才コンビが復活した！



次々と起こる怪奇事件の真相を暴け!



◀リナたちの行く先々で起こる不可思議な事件。その裏には……。

次々と襲いくる強敵の数々!



◀ドラゴンとの対決！ さすがの"ドラまたリナ"も苦戦!?



▶第2章ではこれまでとは比較にならない強敵が次々と登場する！



▲自称ライバルだけあって、戦闘能力はリナと同程度の力を持つ。

いただきストリート ゴージャスキング

まずお店や株の仕組みをしっかり理解することが、
"いたストキング" への第一歩となるぞ！

発売中 TBL	▶¥5,800 ▶エニックス
	▶MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

ファミコンとスーパーファミコンで、定番ボードゲームの地位を確立しているおなじみの『いたスト』。サイコロの出目に展開が大きく左右されるボードゲームが多いなか、プレイヤーの力量で勝ちを呼び込める遊びがいのあるゲームで、ＰＳ版を待望していたファンも多いはず。多人数プレイが盛り上がるから、ぜひ挑戦してみてほしい。今回は、ＰＳで初めて『いたスト』を遊ぶ人のために、基本的なことから攻略しているよ。（ウォルフ）

"いたストキング" 養成講座

このボードゲームの最大の特徴は、株や増資といった要素がサイコロの出目よりも重要になっていることだ。たとえサイコロの出目に恵まれなくても、株や増資しだいではばん回できるし、逆に株や増資で失敗すると、勝てる勝負も落としてしまう。つまり、株や増資をいかに活用するかが最大の攻略ポイントなのである。そのために今回は、株や増資の基本的な知識を、極秘データを交えてレクチャーしよう。基本をしっかりと押さえ、"いたストキング" を目指してくれ！



▲優勝するためには株や増資の活用が不可欠。そのために基本的な知識から学んでいこう。

STUDY 1 お店

同一エリアの独占率を上げて買い物料をアップさせよう！

まずはお店を建てる！



▲お店をたくさん建てることが勝利への近道。エリア独占が理想だが、まずは3軒建てることを心がけよう。



▶銀行や♠♥♦♣マークの周辺にあるエリアは、サラリーを手に入れるために通る関係で通行量が多い。できたら逃げ道までフォローしよう。

通行量の多い場所を狙え！

お店を建てて、そこに止まったライバルたちから買い物料をもらう、というのがこのゲームの基本。つまり、自分のお店を持たないことには勝負にならないのだ。ゲーム序盤は持ち主がいないお店に止まるようにルートを選び、積極的に建てていこう。場合によっては、サラリーをもらうためのマーク集めよりも、重要なエリア独占のために、回り道することが優先することもある。分岐点が用意されているマップでは、サイコロの目に合わせ、臨機応変に進路を変えていく柔軟性が求められるのだ。なお、ここでいう重要なエリアとは、通行量の多い場所や逃げ道の少ない場所のこと。分岐点から遠く離れた場所は高いお店であっても逃げ道がないため、止まってくれる可能性が高いのだ。

SECRET DATA ●買い物料の変動倍率

エリアのお店の数	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1倍	2倍	3.75倍	―	―	―
4店	1倍	1.25倍	2.5倍	5倍	―	―
5店	1倍	1.25倍	2倍	3.25倍	6倍	―
6店	1倍	1.25倍	2倍	2.75倍	4.25倍	6.75倍

左の表は、エリア内のお店の数とその独占率による買い物料の変化をまとめたものだ。4つのお店から構成されているエリアの場合、2店から3店にすると買い物料も倍増し、3店から4店にするとさらに倍増することがわかる。4店を独占すれば、1店しか持っていなかったときの実に5倍もの買い物料がもらえるのだ。もちろん、増資をしてお店の規模を大きくしておけば、それだけ買い物料も上がっていくぞ。

〈買い物料〉＝最初の買い物料×買い物料の変動倍率

以下に例として、具体的な計算式を紹介しておこう。
【状況】4つのお店から構成されているエリアで、お店価格が100G、買い物料が20Gの店を手に入れた。

●そのお店が1軒目だった場合：20G× 1倍＝20G
●そのお店が2軒目だった場合：20G×1.25倍＝25G
●そのお店が3軒目だった場合：20G× 2.5倍＝50G

SECRET DATA ●お店の大きさと買い物料

一口にお店といっても、その規模は10段階もある。ゲーム開始時にはほとんどが露店や仮設店舗でしかないため、建てたばかりのお店の買い物料は微々たるもの。しかし、お店を大きくしていくことで、買い物料もどんどん高くなっていくのだ。ちなみに、お店のグラフィックにはいくつかのパターンがあり、下はそのうちの1パターンなので注意。

お店の大きさ	買い物料
露 店	1〜49G
仮設店舗	50〜99G
商 店	100〜199G
コンビニエンスストア	200〜399G
スーパーマーケット	400〜699G
ショッピングセンター	700〜999G
デパート	1000〜1999G
高級デパート	2000〜2999G
グランドタワー	3000〜4999G
ラストエンペラー	5000G〜

STUDY 2 株

株の価格をコントロールして大もうけしよう!

株を買い、その株が値上がりすれば資産が増え、株が値下がりすれば資産が減る。しかしその仕組みを理解しないうちに株に手を出すと、現実世界と同じようにヤケドを負ってしまうことにもなる。株の仕組みをよく理解したうえで、上手な株操作を心がけよう。

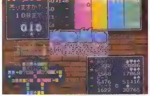
ちなみに、株の利用法は大きく2点に集約できる。①自分所有のエリアに増資して株価を上げる。②ライバル所有の有望なエリアに投資して株が値上がりするのを待つ。株を買うときは常にこの2点を念頭に置き、効果的な株の売買をしていこう。

序盤でも株もうけ!



▲お金がない序盤でも、小額株を買ってすぐ売るだけで99Gもうかる。

株を売ってゴールを阻め!



◀ゴールしそうなライバルの株を10株ずつ売れば資産をガクンと減らせる。

SECRET DATA

●配当金の法則

株を持っていると、そのエリアで支払われた買い物料の20%の配当金が銀行から配られる。複数のプレイヤーが同一エリアの株を持っている場合は、持ち株のパーセンテージによって分配される（ただし4人の合計持ち株が5株以下だった場合は、右の表のとおりに分配される)。株を手放すときも5株だけは残しておいたほうがいいぞ。

持ち株数	買い物料の配当
5株以上	20%
4株	16%
3株	12%
2株	8%
1株	4%

●株価変動の法則

株価は10株買っても50株買っても値上がり額は同じ。つまり、その株をあとでさらに買い足したい場合には、一気に99株買って不用意な値上げを避けたほうがいいのだ。反対に株価を下げずに売りたいときは、9株以下で小出しにして売ればいい。

株価が上がる場合	株価が下がる場合
①10株以上の株が買われたとき ②株価の上がるチャンスカードを引いたとき ③お店に増資したとき ④お店の値段が上がったとき	①10株以上の株が売られたとき ②株価の下がるチャンスカードを引いたとき ③お店の値段が下がったとき

STUDY 3 増資

株と増資のコンビネーションこそが資産増大の最大ポイントだ!

増資とは、自分のお店を大きくして買い物料をアップさせること。増資額が大きければ大きいほどお店が大きくなり、買い物料と資産価値が増える。その増資限度額は同一エリア内のお店の数によって変わり、独占率が高いほど大きく増資できる。つまり、お店を大きくしたければより多くのお店を同一エリアに所有することが重要なのだ。さらに、そのエリアの株を大量に買ったうえで増資すれば、お店とともに株価も劇的に上がる。値上がりした株を売ればさらに増資することもできるぞ。お店を建てる➡株を買う➡増資➡株を売る➡増資。このコンビネーションを覚えよう！

SECRET DATA ●増資限度額の変動倍率

そのエリアで自分が所有しているお店の数

エリアのお店の数	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1.5倍	3倍	6倍	—	—	—
4店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	—	—
5店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	—
6店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	14倍

お店ごとに増資できる額は異なる。増資時、お店の上に「MAX」と表示されたら、その段階ではそれ以上増資できないということだ。しかし、エリア内の別のお店を手に入れることで、増資限度額は格段にアップしていくのだ。なお、「増資あまり」とは、その時点の増資可能額のこと。

〈増資限度額〉＝最初のお店価格×増資限度額の変動倍率

〈増資あまり〉＝(最初のお店価格×増資限度額の変動倍率)－現在のお店価格

こちらも具体的な計算式を紹介しておこう。設定は左ページの【状況】とまったく同じだ。

〈増資限度額〉
- ●1軒目：100G× 1.5倍＝150G
- ●2軒目：100G× 2倍＝200G
- ●3軒目：100G× 4倍＝400G

〈増資あまり〉
- ●1軒目：(100G× 1.5倍)－100G＝ 50G
- ●2軒目：(100G× 2倍)－100G＝100G
- ●3軒目：(100G× 4倍)－100G＝300G

インサイダー取り引きで一気に稼ごう!



▲99株買いを2回して198株にしてから増資。株は多いほど効果的だ。

お店に増資すると株価が上がる。つまり、増資する前にそこの株を大量に買っておけば、確実に資産を増やすことができるのだ。これがインサイダー取り引きと呼ばれるテクニックで、現実社会では違法だがこのゲームの基本的な戦法だ。増資するエリアの株を持っていることが大前提なので、株の買い忘れに注意。

便乗の攻防はタイミングが重要



▲増資する機会は少ない。便乗されても増資するときは一気に999G！

ライバルが増資するエリアの株を持っていれば、寝ていても株の値上がりに便乗できる。反対にライバルに便乗されたら、便乗されているかぎり増資を避けたほうが得策だ。しかし、増資をすれば株価が上がりそれ以上の便乗を避けられるのも事実。増資先が他にもあるかなど、状況に応じた判断が重要なのだ。

マハラジャはいつまでいる?

マハラジャの帰る確率	
1ターン目	1/9
2ターン目	2/9
3ターン目	3/9
4ターン目	4/9
5ターン目	5/9
6ターン目	6/9
7ターン目	7/9
8ターン目	8/9
9ターン目	9/9

チャンスカードによって登場し、勝手気ままに買い物をしていくマハラジャ。彼は銀行に出現し、積極的に高い買い物料のお店を狙ってくる。つまり銀行の近くに高いお店を作っておけば、高確率で臨時収入が期待できるのだ。彼が帰るタイミングは表のとおり。最高でも9ターンしか留まってくれない。



◀彼の周辺で一番買い物料の高い店に止まることが多い。

アドヴァンストV.G.2

マニュアルには載っていない技や、キャラの使い方を紹介！　これが本当のプレイングマニュアル!?

発売中 対戦ACT	▶¥5,800　▶ティシイエル
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

とにかく、ページが足りないです。『A.V.G.2』の奥の深さは、まだまだ紹介しきれていません。なので、「あぁ、この程度なんだ……」と、このページ数だけでゲームを判断するのは禁物。ところで、前回の攻略でお詫びを1つ、優香の項で「唯一、空中で4段出せる〜」と書きましたが、恭子も空中4段を出すのが可能（当てるのは、恐らくムリ）です。混乱した方がいらっしゃいましたら、この場を借りてお詫びいたします。　（袋）

攻略第2弾 隠しキャラ2人＋基本キャラ6人のコマンド＋基本戦術を大公開!!

今回は、前回紹介できなかった6人の全コマンド表と基本戦術、ストーリーモードの最後に登場する2人のボスキャラの攻略をしていこう。特にボス2人は、条件をクリアすれば、VS、プラクティス、タイムアタックの各モードで使用可能。しかも、メチャクチャ強い！　今まで対戦で勝てない、と悩んでいた人もこの2人を使えば勝てること間違いなし！

これだけは知っておきたい！『A.V.G.2』基本テクニック！

【特殊技のパワーアップ】
一部の特殊技は、コマンド最後のPまたは、Kを大小同時押し(大P＋小Pなど)や、コマンドの一部を重複入力(➡⬇➡×2＋P)などで技ゲージを1本消費するSP版(ヒット数アップ、ダメージ増)を出すことができる。

【スーパーキャンセル（SC)】
通常技→特殊技→SP版特殊技→必殺技の優先順位なら、キャンセルが可能。また一部の投げもキャンセルして必殺技やSP版へつなげることが可能。

【ガードキャンセル】
ガード直後に➡⬅⬇＋ボタンで、ガード状態からの反撃が可能だ(ゲージ1/2消費)。攻撃は押したボタンに対応した4種類の技が出る。

【ダウン回避】
転ばされたとき、着地の瞬間に➡⬇⬇と入力すれば、通常より早く起き上がれる。一部のダウン技には無効。

やっぱり使えた！凶悪ボス2人　マテリアル＆ミランダ・謝華

キャラ名	使用条件
マテリアル	ストーリーモードをクリアする。（レベルの設定、コンティニューの有無は関係ない）
ミランダ・謝華	マテリアルが使える状態でノーマルモードをクリア。(レベル設定自由、コンティニュー可)

心なき悪魔の化身 マテリアル



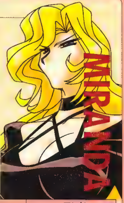
[対 マテリアル]
ＣＯＭの多用するサンダーボルトは、モーションを見てからでもガードが間に合うので、しっかりとガード！　また、跳び込みに対しては、ほぼ確実にサンダースパークで返してくる。中間距離からの飛び道具で対処しよう。

[マテリアル使用時]
見た目よりもリーチのある通常技のチェーンで、ガンガン攻めていこう。対空技のサンダースパークは、出始めに一瞬スキがあるので、早めに出したほうがいい。SP版サンダーボルトはダウンした相手への追い討ちも可能。


▲ダッシュ中は無敵。飛び道具も簡単に抜けられるぞ。

技名	コマンド
サンダースパーク	➡⬇⬅＋P
SPサンダースピア	⬇➡＋P
SPサンダーボルト	⬅⬇↙＋P
(必)サンダーバースト	➡⬅⬇➡＋K

すべての実権を握る女帝 ミランダ・謝華



[対 ミランダ]
跳び込みに対しては弱いが、それに合わせて出されるネメシス・ハイロウが痛い。逆に空中ガードしながらのジャンプで、ネメシス・ハイロウを誘い、そのスキにダッシュからの連続技などでダメージを与えていこう。

[ミランダ使用時]
通常技が乏しいので、特殊技メインで戦うことになる。立ち強Kのサマーソルトは、無敵時間がないので対空には不向き。デス・スティンガーのあとは、デス・スティンガーや、カオス・ハリケーンなどで追い打ちを。


▲デス・スティンガーで暴れてるだけでもかなり強い。

技名	コマンド
デス・スティンガー	⬇➡＋P
ダークネス・スタブ	⬇⬅＋K
☆ツイン・バーン	➡⬇↘＋P
☆カオス・ハリケーン	K同時押し
ネメシス・ハイロウ	➡⬅⬇➡＋K

※文中のコマンドはすべて、キャラが右向きのときのものです。また、Pはパンチ、Kはキックを表します。技表中"SP"が付いているものはSP版(1ゲージ消費)での使用が可能な技、"投"は投げ技、"必"は必殺技(2ゲージ消費)をそれぞれ表します。★印の付いている技は、ゲージを1本消費する、通常技を表しています。



結城綾子 AYAKO YUKI

クセさえ覚えてしまえば、実は強い!?

技のモーションが特殊なため使いにくい印象があるが、多段ヒットする技が多いので、ＳＣのしやすい連続技向きのキャラ。ここでは特に注意すべき２つの特殊技を解説していこう。

【マッハスピン】実は空中ガード可能な情けない対空技。だが、弱は下降中に通常攻撃が出せ（通常ジャンプ判定）、強は下りにも攻撃判定がある。

【トルネードアタック】コマンド入力のあとボタン操作で以下の技が出せる。①「Ｐのあとすぐ K」：何も出さずに着地。②「Ｐのあと、相手の上空でＫ」：ジャンプ強Ｐと同じモーションの攻撃を出す（相手はダウン）。③「Ｐのあと、相手の付近でＫ」：足で相手を挟んで投げる。④「Ｐのあと、何も押さない」：スライディング攻撃（立ちガード可）となる。

技名	コマンド
SPマッハスピン	↓→＋K
SPレイプストーム	↓←＋K
トルネードアタック	→↓←＋P（のあとK）
(必)ファイナルトルネード イリュージョンクライシス	↓←↓←＋P
(投)(必)スパイラルダイブ	→←↓→＋K（相手近く）



◀立ち強Ｐ（Ｐ押しっぱなし）は中段技だ。



増田千穂 CHIHO MASUDA

攻撃力の低さは手数でカバーしよう

飛び道具の紫閃剣は、出が遅いので連続技にはならないが（SP版なら可）、紫閃剣をダッシュで追いかける戦法が有効。対空技はしゃがみ強Ｐか、✚↘＋弱Ｋが使える。必殺技の真・空牙斬は、相手の飛び道具を見てから出してもヒットする。また、空中ガードもされないので相手のジャンプに合わせて出すのも有効。延落殺は間合いは狭いものの、旋蹴刃まで決めればそれなりのダメージ。ほかにも延落殺で止めて、ジャンプ攻撃や、ダッシュ攻撃を当てていくのカッコイイ。あとは、ゲージに余裕があれば、残影陣を使うのがいいだろう。

技名	コマンド
SP紫閃剣	↓←＋P
SP飛燕撃	←タメ→＋P
(投)延落殺	→↓←＋強K（相手近く）
(投)飯綱落とし（※１）	←↓→＋強K
(投)旋蹴刃（※２）	→↓←＋強K
三角飛び	壁際で壁と反対へジャンプ
(投)飯綱落とし	←or→＋強P（空中で）
☆残影陣	↓↓＋P同時押し
☆幻影陣	↓↓＋K同時押し
(必)真・空牙斬	↓←→＋K



◀残影陣（分身）中は、投げ技は使えないぞ。

※1.延落殺の発動中に入力する。※2.飯綱落としの発動中に入力する。



えりりん ELINA GOLD SMITH

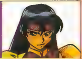
動きは鈍いが破壊力は抜群!

技の出が遅く、移動・ジャンプのスピードも速くない。だが、簡単な連続技でゲージの半分近くを減らせる攻撃力やリーチの長さはトップクラス。メインとなる特殊技は、やはり、えりりん三連舞。弱でも強でも、弱の通常技からつながるし、ガードされても２発目までで止めれば反撃を受けにくい。２発目➡えりりんスマッシュも有効。多少入力を遅らせることもできるぞ。えりりん通天閣落としはタメ時間が長いので、テンポの早いこのゲームではあまり使う機会はない。しゃがみ強Ｐを対空技にしよう。また、えりりんチョップは、しゃがみガードや、通常の飛び道具を無効にすることもできるぞ。



◀ダッシュ強Ｐは当たり判定が広いのだ。

技名	コマンド
SPえりりんファイヤー	←タメ→＋P
SPえりりん通天閣落とし	↓タメ↑＋P
えりりんマッハパンチ	P連打
☆えりりんマッハパンチ	→↓↘＋P同時押し
えりりんチョップ	→↓←＋P
えりりん三連舞	(↓←＋K)×３
(投)(必)えりりんスマッシュ	→←↓→＋K（相手近く）



久保田潤 JUN KUBOTA

久保田バスターを決める状況を考えろ

ここでは、体力ゲージ半分を奪う脅威の技「久保田バスター（以下バスター）」を、いかに戦いに組み込んでいくか、考えてみることにしよう。

【避け➡バスター】

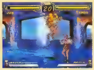
もっとも使いやすいパターン。相手の攻撃を避けてバスターへ。簡単で確実、初心者でもバスターが決められるぞ。対戦で多用すると嫌われるかも？

【通常技➡バスター】

いわゆる当て投げ。ガード硬直中や、喰らいモーションは投げられないので、キャンセルで出してもつながらない。ワンテンポ送らせてから出そう。立ち弱Ｋ、遠距離強Ｋなどがオススメ。

【ダッシュ➡バスター】

✚→→の２回目の→を入れっぱなしにし、間合いに入ったら✚←↓→＋Ｐ。



◀ただのジャンプから狙うのも、手段の一つ。

技名	コマンド
SPアースシェイカー	↓←＋P
(投)久保田バスター	→←↓→＋P
久保田スウェー	←↓↙＋K
久保田ラリアット	←タメ→＋P
(投)(必)久保田スペシャル	→↓←→↓←＋大P
(必)久保田シャトル	→←↓→＋K



梁瀬かおり KAORI YANASE

絶え間ない攻撃で戦いの主導権を握れ

通常技のスキが少なく、連続技も豊富なので、相手に技を出させずに攻めることができる。近距離で連続技が決まれば、裂尖蹴➡（ＳＰ版）➡烈斬働が確定なのも強みだ。ジャンプ攻撃がどれも横方向に判定があるモノばかりなので、飛び込みは✚↓＋強Ｐを多用することになる。判定が大きいので頼れるが、多用すると対戦相手に嫌われる可能性アリ。対空技は、しゃがみ強Ｐが強力、この技は浮かせ技にもなっているので、追い討ちもいろいろ入るぞ。また、弱燕剣斧は、中段判定になっており、しゃがみ弱Ｐ➡弱燕剣斧などの連係は強烈だ。ほかには、通常投げにキャンセルをかけて、ＳＰ版裂尖蹴や烈斬働へもつながるので、ゲージに余裕があれば狙うべし。

技名	コマンド
SP裂尖蹴	↓→＋K
SP燕剣斧	↓←＋K
螺旋蹴り	ジャンプ中に↓＋強P
蹴撃	ジャンプ中に↓＋強K
(投)竜連腿	→↓↘＋強K（相手近く）
(必)烈斬働	→←↓→＋K



◀ジャンプ強Ｋは、非常にめくり性能がいい。



八島聡美 SATOMI YAJIMA

攻めてよし守ってよしのバランス型

ここでは、聡美の特殊技の中で、いくつか補足が必要なモノをピックアップして解説していこう。

【獄炎踵】　この出の早さにして、中段判定。立ち弱Ｋ➡獄炎踵が凶悪。

【真空唐竹割り】　ジャンプ中は、✚キーの左右である程度軌道を調整できる。ガードされると反撃確定だが、着地時に強Ｐを押すと、連続ヒットになる追加技が出せるぞ。

【応報】　飛び道具跳ね返し技。一応攻撃判定があるが、ほとんど威力なし。

【必殺旭神拳】　乱舞技。突進力はあるが、空中で喰らい状態の相手は拾えないので注意が必要だ。

【スライディング】　✚↘強Ｋで出せる。かなりの距離を滑り、飛び道具の下もくぐれる。実戦で役立つぞ。

技名	コマンド
SP獄炎踵	↓←＋K
SP火焔斬	←↓↙＋P
SP真空唐竹割り	←↓→＋P
応報	↓←＋P
(必)必殺旭神拳	→←↓→＋K



◀聡美は、画面端での連続技がとても多彩だ。

efficus エフィカス

この想いを君に…

ヒロイン3姉妹の、時間制限付きイベント発生条件をクライマックス直前まで完全フォロー。

発売中 恋愛SLG ▶¥6,800 ▶元気 ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近、深夜に『エフィカス』のＴＶＣＭをよく見ます。これが、ゲームらしからぬカメラワークで、「おおっ!?」と驚いてしまいました（かなりプレイしていたんですけど、ＯＰをじっくり見ている暇はなかったんですぅ)。中身はオーソドックスな恋愛ＳＬＧだから好き嫌いはあるかもしれないけれど、ＯＰは文句の付けようがなし！　ゲーム中のＣＧもＯＰ同様にぐりぐり動いてしたらよかったんですけどね。（いつも夜更かし気味な…）

ヒロイン3姉妹のイベント条件大公開！

このゲームでは主人公が移動するたびに時間が経過する。そのため、制限時間付きのイベントを見逃しやすい。そこで今回は、ヒロイン３姉妹の、イベント発生条件を公開しよう。ちなみに、複数キャラの同時攻略は時間的に困難なので、１人に絞るのがポイントだぞ！

基本α 効果的に好感度UP!

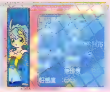
女の子の好感度を上げる手段は会話とデートの2通り。会話と平日のデートでは、どちらも好感度の上がる割合は同じだ。ただし、会話中に選択肢が現れた場合は、返事しだいでさらに好感度が増減するぞ。また、休日にデートをすると平日の4倍も好感度が上がるのだ！



▲デートのお誘いは１日１回。狙いのキャラとは、休日にデートをするべし。

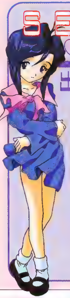
基本β 情報を使いこなせ!

モバイルを使えば、女の子の情報を有料で入手できる。これはイベント時の会話選択の参考になるので、お目当てキャラの情報は必ず聞こう。また、各キャラの好感度も、この情報画面で知ることができる。数値まではわからないが、目安にはなるのでデート前はチェックしておこう。

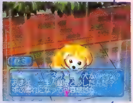


◀どの情報が入手できるかはランダム。すべて聞くには１万円ほどかかるぞ。

SECRET 五百蔵夏樹（いおろい なつき） 出現条件大公開!



彼女はいわゆる隠れキャラだが、複数のイベントの発生条件にもなっているので出現させておこう。出現条件は10月１日の15時〜17時30分までに学園駅に行き、子犬のイベントを見ること。すると翌日に柊子から紹介されるぞ。



▶この場面で、「しかとする」と「助ける理由なし」さえ選ばなければＯＫ。どうやら夏樹の飼い犬らしい。

深見柊子

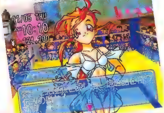


プロフィール

３姉妹の次女。自他共に認めるプロレスマニアで、運動能力はプロ並み。運動部の助っ人としても活躍している。

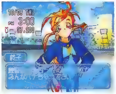
〜チェックポイント〜

何よりも大事なのは、彼女のプロレス趣味を理解して話を合わせること。主な出現場所はゲーセンと運動公園。



バスケ部試合にて

条件は柊子の好感度が下がっていない状態（情報画面にスマイルマークが１つでも出ていればＯＫ）であること。この状態で10月２日〜10月16日の間に柊子→柊子→朱美→柊子→柊子(昼休み)→柊子の順でバスケに関する話をする。最後は昼休みに夏樹か智恵と会話して「一緒に見に行く」を選択すればOK。



◀校内の運動部を片っ端から手伝っているだけあって、彼女のタフさ加減は折り紙付き！



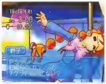
▶柊子の水着姿が見られてラッキー！　だけど、このまま穏やかに終わるはずもなく……。

体育祭その後…

智恵より柊子の好感度が高い状態（柊子との会話を多くすればＯＫ）で10月８日の放課後に柊子と話す。ここで「練習に付き合う」を選択すれば、体育祭のイベントは進行する。体育祭の翌日は10時〜15時までに柊子の「プールに行く」という話を聞く。この後に、16時までにプールに行けばイベントが発生。

彼女の趣味は…

10月13日〜15日までに「柊子ご機嫌だね」という会話を聞いてから柊子（昼休み)→柊子→柊子の順で話しかけて「プロレスに興味がある」を選択。さらに15日の放課後までに柊子と会話すると、16日の昼休みに朱美がプロレス観戦のチケットを売りにくる。ここでチケットを買えばイベントが発生するぞ。



◀プロレスチケットを買い逃し、さすがの柊子もへろへろ。



深見恵

プロフィール

3姉妹の長女で、穏やかな風貌と性格から学園の人気者となっている。おっとりした印象とは裏腹にかなりの大食漢。

〜チェックポイント〜

長女という立場のせいか理想が高く、想像以上にしっかりしている。軟派な態度は避けたほうがいい。



見かけによらず…

恵と泉に話しかけて、2人の好感度をスマイルマーク2個以上に保つこと（2人の主な出現ポイントは大学の玄関付近）。この後、10月11日の11時〜17時の間にエフィカス銀座で恵に会えば、恵の意外な一面を見ることができる。



◀見かけによらず大食漢。しかもかなりの味音痴……。

サークルその1



◀サークルに行くときれいなお姉さんがいっぱい!!

10月5日〜10月16日の間、学園内で15時〜18時の間に恵に会って、「これからテニスに行く……」という会話を聞くこと。あとは放課後に3回恵に話しかけてから、16日までの平日10時〜16時までに、運動公園で恵に話しかければOK。

プールで♥♥♥

恵の好感度がスマイルマーク2個以上という状態で、10月12日〜19日までの昼休みに恵に2〜3回、話しかけよう。ここで、恵がコンタクトをなくしていれば準備完了。以降、プールでデートをすると、ちょっと♡♡♡なイベントが!!



▶とりあえず好感度は下がらないので一安心。

サークルその2

プールのイベントを経験するか、恵と泉の好感度がスマイルマーク2個以上だと、11月9日〜13日までにテニス部の合宿に誘われる。返事は当然「行きます」を選択。合宿中、恵と誰かが話をしている場面では必ず見に行くこと。



▶テニスサークルのお姉さんたちと感激の再会!?

ちょっとシビアな体育祭イベント

10月6日に、遥を怒らせてしまう強制イベントが発生する。この後、翌日の15時までに最低7回（「遥許さないですから！」というセリフまで）遥と話さなければならない。遥の主な出現場所は学園内の中庭なので、門限で学校を叩き出されるまで粘ること。条件を満たすと7日の放課後には遥の機嫌が直って、翌日の授業中にイベントが発生する。



▲イベントの会話では、「格子は格子……」を選ぶこと。



▶無邪気にはしゃぐ姿を見ていると、とても超中学生級の天才児には見えないのだ。

遊園地でデート♥

遥との好感度がスマイルマーク1個以上で、絵美と知り合っていることが最低条件。10月28日〜29日の放課後に花壇へ行くと、遊園地に誘われるので「暇……3人で一緒に行こう」と答える。当日はどのアトラクションを選んでもかまわないが、会話選択では「遥ちゃんはどこへ？」を選ぶこと。

遥のプレゼント

このイベントは、上記の遊園地イベントを見ていることが発生条件。さらに、遥の好感度をスマイルマーク2個以上にすると、11月24日〜28日の昼休みに遥の強制イベントが発生する。ここでの会話選択肢はどちらでもよく、翌日の朝には彼女ならではのプレゼントを楽しむことができるぞ。



◀プレゼントは遥特製のユーティリティーソフト。その中身は……見てのお楽しみ。

深見遥



プロフィール

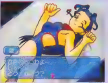
3姉妹の末っ子で学園始まって以来の天才児。知力に反して子どもっぽい態度をとることが多く、感情の起伏も激しい。

〜チェックポイント〜

子どもっぽい外見がコンプレックスとなっているため1人の女性として扱ってあげると効果的。



全キャラを網羅した攻略本も登場!!



▶今回紹介しきれなかったイベントの中には、こ〜んなにおいしいモノもあるのだ♡

3姉妹以外の情報についても知りたい、という人に朗報！10月7日にメディアワークスから「エフィカス　この想いを君に…キャラクター＆攻略公式ガイド」（発行／メディアワークス　発売／主婦の友社／価格￥1,200［税別］）が発売された。この本では隠しキャラを含む全キャラのイベント＆エンディング条件を完全網羅!!「ゲーム発売直後なのにここまで書くか？」というほどの徹底攻略本なのだ！



◀この表紙が目印。ゲームで詰まった人も、これから詰まる予定の人(?)も、これ一冊で問題解決!!

efficus

オウバードフォースアフター

前作のファンならハマリ確実のデキ栄えとなっている『アフター』。今回はその序盤を紹介していこう。

10|22 SLG ▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC(2ブロック)

前作に比べてこの『アフター』は、ビジュアルのパワーアップや、前作で把握しづらかった戦場マップの改善など、文句なしの内容に仕上がっている。ただし、艦載機のＨＰのバランスや、攻撃時における結果表示がないなどの問題点が少々気になりました。まあ、個人的にはこのシリーズ、数ある戦略SLGの中でも五指に入るほどの傑作だと思っているので、今から発売が待ち遠しいのです。それにしても前作のデータ……消さなきゃよかったなぁ。　（くさの）

話題の本格派SLGを一足早く ワンポイント攻略



◀各ミッションの冒頭では、ドラマチックなストーリーとともに困難な任務が提示される。



▼レーザーやミサイル、ロケットなどが飛び交う自然のバトルを体験。



今までの戦略ＳＬＧにはない、上下左右の空間を完全に再現した３Ｄマップ上での艦隊戦が楽しい『オウバードフォース』シリーズ。敵艦の下方から背後に回り、防御力の低いエンジンへの攻撃を行うといった、立体空間ならではの非常に高度な戦術が要求される。

ゲームでは、必ずといっていいほど自軍の数が対等以下の状態で戦闘を強いられるため、正面から攻めても敗北は必至。したがって攻略するにあたっては、いかに敵より有利なポジションを確保したうえで攻撃できるかということが、重要なポイントとなるぞ。



▲前作のストーリーを基に作成されたオープニング。その迫力は映画をしのぐほどのデキ栄えだ。



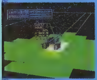
主人公 カイン・ディー

新しく加わった3つのシステム

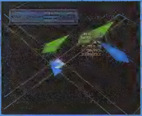
戦略SLGとして、非常に洗練されたシステムであった前作だが、今作ではさらに以下の３つの新要素が追加されている。どれもゲームを進めるうえで重要な意味をもつ。要チェックだ。

① 戦術マップの大幅な改善

前作では、立方体の戦場マップにおいて上面および側面の各座標を指定してそのつど敵の位置などを確認したので、操作がとても煩雑だった。そこで『アフター』では、この点を大幅に改良。✚キーとＬ１、Ｌ２ボタンを操作するだけでマップ全体を回転・拡大・縮小できるようにし、簡単に敵・味方の配置状況が確認できるようになったのだ。これにより、全体マップに切り替えることな[illegible]となり、操作もスムーズに行えるようになっている。



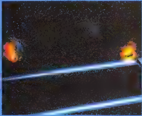
▲ユニットの移動範囲が示されるので、操作も簡単だ



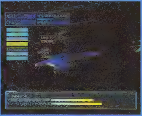
▶敵・味方ユニットがマップ上で色分けされて[illegible]配置状態が一目瞭然。

② 士気値の導入

今回、各艦隊に対して設けられた新たなパラメータ。この士気値はユニットが撃たれるたびに減っていく。この士気値が０になれば、艦隊が全滅していなくても撤退するので要注意！



◀戦場では、いとも簡単に[illegible]されてしまう艦載機の扱いに、細[illegible]意を！



▶[illegible]の[illegible]を撃破すれば、相手の士気[illegible]（UNIT MORALE）[illegible]

③ マルチシナリオ

基本的に分岐ポイントとなるシナリオにおいて、自分が選択した項目によりシナリオが分岐するようになっている。しかし中には、戦闘の結果しだいで出現するシナリオや、前作のクリアデータをコンバートして初めて見られるシナリオなども存在する。



▲前作のデータを持っている人は、初期画面でデータをコンバートするだけで、通常見られないシナリオに挑めるぞ。

ゲーム序盤の2ステージを攻略

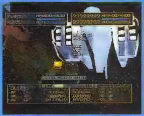
戦闘時における最も望ましい攻撃方法は、敵背後・下方からの機関部への一撃。こうすれば、反撃を受けずに大きなダメージが与えられるのだ。艦載機でも相当の効果があるので覚えておこう。

STAGE 00 和平調印式の宙域に突如現れた謎の艦隊

巨大軍事国家デトロワのデュミナス王国への侵攻によって幕を開けた熾烈な戦争は、2年の歳月を経てデュミナス側の母星奪還という形で一応の終息を迎える。しかし、待望の和平調印が行われようとしたそのとき、国籍不明の黒い艦隊に襲撃を受け、すべては水泡に帰してしまうのだった…。

ちなみにこのステージは、謎の艦隊に一方的に攻撃され撃沈されるというストーリーの導入部となっているので、勝つことは不可能だぞ。

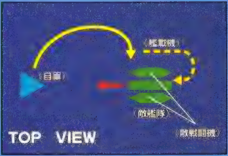

▲5つの惑星国家の艦隊が一堂に会す壮観な場面。だがその後思わぬ展開が……。


◀なす術もなく撃沈される各国の最新鋭艦。この緑色の艦隊の正体とは？

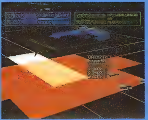
STAGE 01 デトロワ連邦との間で再び戦争勃発！

戦力データ

自軍	敵軍
エルガウェイン級戦艦×1（艦載機×3）	デネヴァ級偵察艦×1（艦載機ダイン×1）艦載機アロフ×2



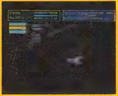
初の実戦となるこのミッションでは、まず突進してくる敵艦に対して回り込むように左右どちらかに艦を進め、常に艦首を敵に向けた状態で相手の側面に入りこもう。敵はなぜかこちらに艦首を向けないため、簡単に側面を捉えられるはずだ。さらに、艦載機を発進させ、敵の背後からエンジンを攻撃。なるべく敵の1艦に集中砲火を浴びせ、一気に葬ることを心がけよう。


◀各個撃破は艦隊戦術の基本中の基本。どのような相手に対しても有効な戦法の一つ。

ポイント

●艦載機の耐久度には常に注意せよ！

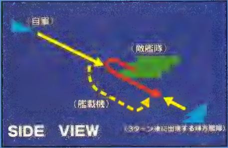
機動力が高く、ついつい単独行動してしまいがちな艦載機。しかし耐久度が低いため、常に旗艦へ1ターンくらいで戻れる場所で活用しよう。


▲偵察艦のレーザーでも、2回直撃を受ければ非常に危険な状態になってしまう。

STAGE 02 惑星デュミナス奪回のための前哨戦

戦力データ

自軍	敵軍
エルガウェイン級戦艦×1（艦載機×3）	グーデフ級駆逐艦×2
ガストーニュ級巡洋艦×2	ゼークトル級巡洋艦×1



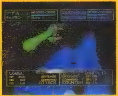
今回の相手は強力な巡洋艦を軸にした全3艦隊。戦艦1隻ではとても歯が立たないが、うれしいことに味方の巡洋艦が2隻救援に駆けつけてくれる。しかもその出現位置は敵艦の真後ろに当たるため、挟撃するにはもってこい。援軍が到着すると、3隻の敵すべてがそちらに向かうため、こちらは戦闘区域に急いで向かおう。敵の猛攻にさらされる味方巡洋艦はひたすらリペアーに励み、そのスキに旗艦は敵艦隊の背後をとり、艦載機も出撃させて挟撃するのがベスト。


▶味方の巡洋艦はリペアーのみ続けていれば、集中攻撃されても撃沈することはない。

ポイント

●味方の援軍が現れるまでは戦闘回避

最初から血気盛んに敵に突っ込んだのでは、間違いなく負けてしまう。味方の援軍が到着するのは3ターン目からなので、それまで初期位置で待機しよう。援軍が現れても積極的な攻撃は控え、慎重に行動すること。


▲あまりに早く敵に迫ると、逆に自分が敵3隻を相手にしなければならなくなる。

ウイニングポスト3 プログラム'98

トレセンの設置条件や調教効果など、明らかになった新情報をメインに、対戦用お試しパスワードも掲載。

発売中	▶¥6,800　▶コーエー
競馬SLG	▶MC(14ブロック)



タイキシャトルとシーキングザパールが、仏GⅠを勝ったけど、個人的にはイマイチ盛り上がらなかった。㊊だから。そんなときに、コウエイロマンの小倉3歳Sの勝利。九州産馬として久々の重賞制覇ということで、こちらのほうが「やったね」な感じです。マークオブディスティンクションてのが泣かせるじゃないですか。そんなわけで『WP3』でもやたらとマイナー種牡馬を使ってます。爆発してんだかしてないんだかよくわからないところがカワイイ。　（内）

『プログラム'98』で最強馬を育成するコツを伝授

ひたすら最強馬を目指す人、そして血統構築を目指す人、プレイスタイルはいろいろあるけど、すべてのプレイヤーに有効な育成テクニックを紹介するぞ。とくに調教は、脚質転換ぐらいしか目に見えてわかる効果がないので、内部的にどんな調教がおこなわれているか理解しておくことが重要だ。ちなみに、ゲーム開始時に設定した短期目標を達成すると、全牧場と全馬主との友好度がアップし、繁殖牝馬の売買が有利に、そして牧場・馬主とのイベントが発生しやすくなるというメリットがある。今回の攻略を参考に効率的な育成を行っていこう。



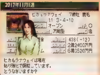
◀4歳ダート3冠を短期目標にすれば、早めに達成できる。

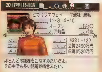


▶友好度が高まれば、自牧場の種牡馬を種付けしてくれる。

育成のコツ　調教による効果について

調教方針は、「決手強化」、「粘り強化」、そして指示しない場合の3種類があり、調教した回数（毎週1増加）が5・10・15に達すると以下の処理が行われる。「決手強化」は50%の確率でスピードアップをしつつ、90%の確率でスタミナダウン。「粘り強化」は50%の確率でスタミナがアップし、90%の確率でスピードダウンとなる。また調教回数が15になると、50%の確率で、「決手強化」は逃げから徐々に追い込みに、「粘り強化」は追い込みから徐々に逃げに脚質が変更される。



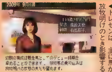


▲粘り強化によって、徐々に脚質が逃げに移行していくのだ。

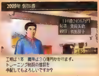
◀粘り強化はスタミナ強化なので、長距離適性が増すが能力の上限を超えるわけではない。

育成のコツ　トレセンの設置条件は?

自牧場にトレセンを設置できる条件は以下の6つ。「資金100億円以上」、「牧場の規模が最大」、「繁殖牝馬5頭以上」、「自牧場生産の競走馬が10頭以上」、「自牧場生産の幼駒が5頭以上」、「9月1週である」。この条件をすべて満たせば、費用30億円で1年後にトレセンが完成する。その効果は、①3歳馬の成長度が高めに設定されデビュー時期が早くなる、②故障休養でない放牧明けの馬体重の太めが若干解消され、放牧明けの馬の調子が良くなるという2点。出走が早くできるので競走馬の活躍期間を長くすることができるのだ。



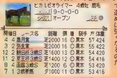
◀トレセンは、主に馬が放牧明けのとき影響する。



▶設置は1年後なので、効果は翌年から出る。

育成のコツ　レース後の成長度が変わる

同じ成長タイプでも、出走経験の違いにより成長度が変わってくる。これは内部で処理されるため目に見えるものではないが、心にとめておいてほしい。まず、根性のある馬ほど「レースを使い込んで強くなるタイプ」となり、気性の良い馬ほど「勝ち味を覚えて強くなるタイプ」となる。また、年末の引退馬の決定では、成長度が高い馬ほど現役続行とコメントされる。3歳の7～8月デビューでも、5歳まで走れる馬は成長度が高いと思ったほうがいい。



◀気性が良い馬ほど、無敗で進めば強くなるのだ。



◀各馬によって成長が異なるので、引退時期は慎重に。



ウイニングカップAutumnしめ切り迫る

『プログラム'98』の発売を記念して、またまた、開催しているコーエー公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ」。ソフトに同梱されているハガキに自慢の愛馬のパスワードを書いて送ってね。

応募要項

応募しめ切り：1998年10月30日（必着）。
募集対象：PS版『ウイニングポスト3 プログラム'98』購入者。
対象レース：京都芝1600m（マイルCS）、東京芝2000m（天皇賞秋）、中山芝2500m（有馬記念）
結果は、12月発売の電撃王、電撃PS誌上にてお伝えするぞ。

賞　金

優勝……10万円×3人
準優勝…5万円×3人
3位……1万円×3人
電撃賞…5千円×6人

※電撃賞は各距離の4位と5位の人、合計6人が対象

最新版 ◆名馬パスワード一挙掲載◆

自分が育成した馬がどれぐらい強いのか知りたい、なんてときは、ここで紹介する名馬のパスワードを入力して対戦させてみよう。いずれも昨今の競馬界をわかせた実力馬ばかり。その馬の特徴をとらえた能力設定がなされているので、育成した愛馬の距離適性に合わせて対戦させてみるといいだろう。この名馬データは前作で採用した馬も含まれているが、能力は再検討されているので、前回とはまったく違うデータとなっている。前回のデータを持っている人は、この『'98』版でも使用可能なので、そのデータの馬と走らせて違いを見てみるのもおもしろい。もちろん、この名馬たちに勝てないようでは、ウイニングカップでもたちうちできない（はず）ので、最強をめざすならぶっちぎりで勝つ馬を育成しよう。

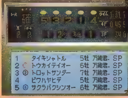


◀そうそうたるメンバーの出走表。右端の印を重要視するのはシリーズの鉄則!?

実際に対戦してみよう

自分の馬と対戦させるときは、1600mならタイキシャトルやトロットサンダーなど、距離適性を考えてレースを組もう。





▲仏GⅠを制覇したタイキシャトルは、マイル以下の距離なら圧倒的に強い。直線で差しきる横綱相撲で後続馬を完封する。

◀馬のスピード能力が勝敗に影響するので、マイル戦でもスピードの絶対値が高いトウカイテイオーが2着に入るほど。

ビワハヤヒデ　5歳・牡

パスワード

テデガバヨ　タヒヌズザ
ユホダキニ　ヤヂザゴゴ
ヘヨビデナ　ヤソメミサ

顔のデカさがチャームポイント。菊花賞、天皇賞（春）、宝塚記念を制覇。有馬記念で弟ナリタブライアンとの対決が期待されたが天皇賞（秋）のレース中、故障により引退。

マーベラスサンデー　6歳・牡

パスワード

ヨコケゾデ　ケタボグガ
デユヂダキ　ウヨラコガ
ワトエナヂ　ゼトソダル

将来を期待されながら故障により、クラシック戦線を棒にふるが、古馬になり素質開花。サクラローレル、マヤノトップガンと3強を形成し、宝塚記念で念願のGⅠ初制覇。

トロットサンダー　7歳・牡

パスワード

タソマナス　リコモイノ
ヂエキサト　ユメユラネ
メズザヂボ　リセテサメ

中央入り後は、マイル戦で無敗を誇った天性のマイラー。横山典騎手を背に、年齢を感じさせない豪快な追い込みが魅力。オーナー問題で引退を余儀なくされたのは不幸だった。

タイキブリザード　7歳・牡

パスワード

ブソリバヂ　ケデズムバ
ユゼダソザ　ヌモナイワ
ミヒマトア　ルレタシイ

詰めの甘さがたたってか、GⅠで勝ちきれない時期が続いたが、安田記念に3度目の挑戦で勝利。2年連続でBCクラシックにも挑戦したが、海外の壁は破れなかった。

トウカイテイオー　6歳・牡

パスワード

キトユデソ　ナヒヨレウ
ノネテメソ　タナナズダ
ベヅゴニズ　ヤサヌマズ

親仔2代のダービー制覇、そして1年ぶりの出走となる有馬記念での奇跡の復活劇。脚部不安に悩まされたが、関係者の努力と多くのファンに支えられた日本を代表する名馬。

ダンスインザダーク　4歳・牡

パスワード

ドソテゼス　タゾエボヨ
メバキスケ　ゴチルクタ
フイズエユ　アキトボノ

ダンスパートナーの弟としてクラシックも期待されたが、皐月賞は熱発で回避、ダービーはフサイチコンコルドに破れる。しかし、菊花賞では驚異的な差し脚で豪快な勝利。

サクラバクシンオー　6歳・牡

パスワード

トソモナエ　ベザドニソ
ゼゴガラヂ　ユアユドヨ
ダボザノガ　ネデケツマ

プリンスリーギフト系のスピードを受け継いだ最強のスプリンター。マイル戦では、ノースフライトに及ばなかったが、ベストの距離千二戦での爆発的なスピード能力は脅威。

フジキセキ　4歳・牡

パスワード

ソザゼモエ　ボクミケモ
タザオモヌ　ヌユネアゴ
フネオミヒ　レコボゼイ

鳴り物入りで輸入されたサンデーサイレンスの初年度産駒。無敗で朝日杯3歳Sを制し、クラシックはこの馬で決まりとまでいわれたが、弥生賞勝利後、故障により引退。

タイキシャトル　5歳・牡

パスワード

ソダナユク　ゴズボヤモ
サベソケデ　タアニネゼ
ワザヤデヂ　モヌザヒノ

先ほど、仏GⅠジャック・ル・マロワ賞を制した現役最強マイラー。連対率100%の成績がその競走能力を物語る。不良馬場をものともしない強さとスピードは圧巻。

サニーブライアン　4歳・牡

パスワード

ルガトビバ　ハイシガフ
ミゴエタソ　ヌゼユビデ
ヨフゴワズ　ベラムムボ

苦労人・大西騎手を男にしたクラシック2冠馬。皐月賞の逃げきり勝ちはフロック視されたが、その後のダービー制覇により、能力の高さを証明。故障により引退。

仮面ライダー

ライダーたちの効果的な戦い方から、ストーリーモード攻略までをバッチリフォロー！

発売中	▶¥5,800	▶バンダイ
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

仮面ライダーファンだけでなく、格闘ＡＣＴファンも十分に楽しめるこのゲーム。凝った演出が盛りだくさんの「ストーリーモード」はもちろん、「特訓モード」の内容にも大満足だ！　さらに決められたノルマだけ連続技を決めなくてはならない「特訓」は、連続技を追求する格闘ＡＣＴファンの魂を熱くさせてくれること間違いなし。最初は思ったように連続技をキメるのが難しいが、慣れるとハマること請け合いだ。　（仮面ライダーぶいぶいスリー）

ストーリーモード ワンポイント攻略

「ストーリーモード」中の「ライダーストーリー」は、背景や次回予告など、あらゆる部分でファン感涙モノの演出がたっぷりと盛り込まれている。しかし当たり前の話だが、これらの演出は、大勢で攻めてくるショッカー戦闘員や、強力な必殺技を繰り出してくる怪人たちを倒さなければ見ることができないのだ。そこで今回は、これらの演出の数々が見られるように、使用キャラとなる２人のライダー別に、使えるコマンドや連続技を伝授していこう。また、もう１つのストーリーモード、「ショッカーストーリー」についてもタイプ別に攻略していく。これで『仮面ライダー』は極めたも同然だ！

TGS速報&ビッグポスタープレゼント



『仮面ライダー』の発売を記念して、ライダーのB全サイズのポスターが製作された。この特大ポスターを20名の読者にプレゼント！　欲しい人はハガキに郵便番号、住所、氏名を記入し、下のあて先まで送ってほしい。

また、「ライダー」ファンにもう１つ朗報。『仮面ライダー』の購入者の中から抽選で１名の方に、１／１サイクロン号がプレゼントされるとのこと。ちなみに、サイクロン号は東京ゲームショウ'98秋に出現するらしい。会場に行ったらチェックだ！

あて先
〒101-8305 ㈱メディアワークス
DPS編集部
「ばったちゃんポスター」係

華麗な連続技で敵を葬ろう! 仮面ライダー1号

相手を浮かしてからの連続技が豊富にある１号。基本となるのは、✚→→ＫＫやＫ＋Ｇの２つの技。入力が簡単なうえ、大ダメージを与えたければ、この２つの技のあとにＫＫを入れるのがいいだろう。





▲連続技は、まず敵を浮かす技をヒットさせることから始まる。

また、一気に大ダメージを与えられるのが“ライダーきりもみシュート”と“ライダーがえし”。この技をキメるタイミングは、✚↓↘→Ｐ＋Ｇを入れたあと、ジャンプするまでに次のコマンドを入力するといいぞ。

6HITコンボへの手引き

ＰＰＰＫのＫで相手を浮かしてからＰＰＰＫを入力。そのあと✚↙Ｐを入れて６ＨＩＴ。

●使えるコマンド一覧表

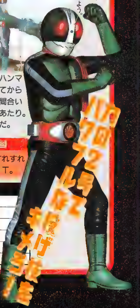
技名	コマンド
ダブルホッパー	→→KK
ライジングウインド	PPK+G
マキシマムタイフーン	PPPK
ライダーきりもみシュート	↓↘→P+G中→↘↓↙←P+G
ライダーがえし	↓↘→P+G中→↗↑↖←P+G

ガードの使い方が必勝のポイント! 仮面ライダー2号

１つ１つの技が強力な２号。“ライダーフライングチョップ”と“ライダーニードロップ”のコマンド入力は、相手を空に投げた直後に入れること。タイミングがシビアなので「特訓モード」で練習しておくといいだろう。



◀敵のスキを狙って、大技をキメよう。



そして２号ライダー最強の大技、“ライダーハンマー”は、パンチ攻撃などで相手を硬直させてから使うのがベスト。これら３種類の投げ技の間合いは、ライダーの爪先が相手の爪先に触れるあたり。この間合いを把握することが必勝ポイントだ。

6HITコンボへの手引き

✚→→ＫＫで相手を浮かしたあと、地上すれすれでＰＰＰを出し、そのあと✚↙Ｐで６ＨＩＴ。

●使えるコマンド一覧表

技名	コマンド
ライダーパンチ	↙P
ライダースピンキック	↙K+G
ライダーフライングチョップ	↙P+G中P+K
ライダーニードロップ	↙P+G中↑K
ライダーハンマー	→↘↓↙←P+G

※文中のコマンドはキャラが右向きのときのものです。
また、“P”はパンチ、“K”はキック、“G”はガードを表しています。

悪の秘密結社の野望を打ち砕け! ライダーストーリー編

ここでは各怪人ごとにベストな戦法を伝授していく。なお、ショッカー戦闘員との戦いは、KKやP+Gで対処するのが得策だ。

第1話 ライダー1号 VS 蜘蛛男

ガード不能技はジャンプで回避

敵が光ってジャンプをしたら、攻撃力の高いガード不能技を出すので要注意。ジャンプで攻撃をかわして反撃だ！

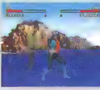


◀攻撃を避けるためには、敵と反対側にジャンプしよう。

第2話 ライダー1号 VS カメレオン

敵が消えてもあせりは禁物

敵が消えたあと、ライダーの背後に再び現れるときに一瞬のスキがでる。技の出の早いPで対処していこう。



◀現れるときにはスキがある。このときが反撃チャンス。

第3話 ライダー1号 VS 蜂女

素早い動きに惑わされるな

敵の繰り出す、上、下段織りまぜた連続技の最後の攻撃をガードしたら、攻撃力の高い投げや連続技で反撃だ！

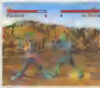


◀長い剣を使った連続技は間合いに注意しよう。

第4話 ライダー2号 VS サボテグロン

敵の武器を奪うのも1つの手

敵に✚↓↘→Pをヒットさせれば、吹っ飛ぶと同時に武器を落とす。この武器を奪えば、戦いが有利になるぞ。



◀敵の武器を使えば、リーチが伸びて戦いが有利に！

第5話 ライダー2号 VS ピラザウルス

破壊力バツグンの投げ技に注意

モーションの大きい技は厳禁。ヘタに出すと敵の大技を喰らうぞ。P✚↓PPなどのスキの少ない攻撃で戦おう。



◀投げ技を喰らわないためにも、接近戦はひかえめに。

第6話 ライダー1号 VS ガラガランダ

射程の長いムチ攻撃にご用心

P✚↓KやP✚↓Pなど、下段攻撃をまぜた連続技が効果的。ヘタに距離をとるとタックルやムチ攻撃を喰らうぞ。



◀射程の長いムチ攻撃。喰らう前に連続技で攻めよう。

第7話 ライダー1号 VS ガニコウモル

投げ技で攻めるのも得策だ

防御のカタいこの敵には投げ技が入りやすい。P攻撃を防御させ、大ダメージを与えるコマンド投げをキメよう。



◀攻撃をガードしたら投げコマンドを入れるのがベスト。

第8話 ライダー1号 VS ヒルカメレオン

連続技の多用はさけよう

攻撃している最中でも反撃をしてくる技をもつこの敵には、連続技は×。遠方からのライダーキックが得策だ。



◀モーションが大きい技も、スキができやすいので注意。

打倒、仮面ライダー! 最強の怪人は誰だ!! ショッカーストーリー編

1回の敗北も許されない(ノーコンティニューシステム)このモードでは、怪人のタイプ別に勝利の方程式を指南していく。

連続技重視の スピードタイプ

●蜘蛛男
●カメレオン
●蜂女

スピーディな動きに多彩な連続技をもつ怪人たち。上で紹介したこれらのキャラを使う場合は、敵を浮かしてから連続技をキメられるようにしておきたい。また、時には攻撃力の高いガード不能技を出すのも1つの手だ。この技は、敵の起き上がりと重ねるように出していこう。



▶8ヒットぐらいは入れられるように。

猪突猛進の 近距離戦タイプ

●ピラザウルス
●ヒルカメレオン

高い攻撃力をもつ投げ技や、敵の攻撃中に反撃技をもつこれらの怪人は、近距離戦タイプ。同キャラと戦う以外は、少し待ちぎみに戦うといいだろう。そして、モーションの大きい技をガードしたら、投げ技のコマンドを入力して反撃！　投げ技の間合いを覚えておこう。



◀投げ技をキメたら追い打ちも忘れずに。

多彩な技をもつ 万能タイプ

●サボテグロン
●ガラガランダ
●ガニコウモル

射程の長い技をもち、強力な必殺技をもちあわせる万能タイプの怪人たち。使い勝手がいい分、どんな戦い方をしてもほかのキャラ以上に戦える高い能力をもっている。スキがあれば連続技も狙っていくようにしよう。





▲▶近距離戦、遠距離戦、どちらにも対応できる強力な技を使っていこう。

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

D11に収録される、第１回グランプリのエントリー作品を全タイトル紹介!!

発売中	▶¥5,800 ▶メディアワークス
ETC	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

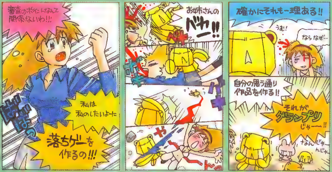
そんなわけで、オレもあらためてグランプリ作品すべてをプレイさせてもらいました。全部で３日ぐらいかかったぞ。いやホントに。今回の記事でもリストを紹介している全61本、プレイしていてもまったく飽きずに楽しめ…ウソです、ちょっと飽きました。さすがに(笑)。３年分ぐらいの落ちゲーを遊び溜めしたような気分。でも、どれも作者の努力の結晶だから、けっしておろそかにはできないってのもホント。この調子で次もヨロシク！　（ＴＡＣ☆）

コンテスト入賞をめざすキミに贈る集中講座！

いよいよ、電撃PS-D11で、第１回グランプリの審査結果が発表になるぞ！　栄冠に輝いたのはどんな作品か、ぜひ、その目で確認しよう。また、最終的なグランプリの決定では、読者のみんなからの投票も審査のポイントとなるので、興味のある人は、ぜひＤ11に収録されているセーブデータで、作品を片っ端からプレイしておいてほしいのだ！　編集部の審査基準は、今回紹介しているけど、読者のみんなはどこを見るかな？



▲第１回エントリー作品は、61本！　はっきりいって、プレイするのも一苦労だ。



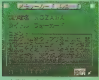
落ちゲーやろうぜ！スペシャル講座 3 審査のポイントを大公開！

作品の運命を決める、審査のポイントをこっそり大紹介。これでグランプリを攻略だ！

これから応募する人の参考のためにも、どんな部分がチェックされているのかを、お教えしよう。ある意味「ウケれば勝ち」っていうのもあるけれど、がんばって作ってくれた作品だけに、審査も手を抜いてはいないぞ。ここで紹介している５つのポイントを参考に、キミの作品の内容もしっかり見直してほしい。

1 オリジナリティ

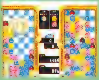
なんといっても、一番重要なポイント。まあ、ひとくちにオリジナリティといっても、グラフィックやルールなどいろんな要素があって難しい。大切なのは「キミが何を見せたいのか？」ということじゃないかな。ただ漠然と「『○○○』みたいな落ちゲー」を作るんじゃなくて、「ここを見てほしい！」というポイントを中心に、アイデアを盛り込もう。



▲応募作の場合、セーブのメモ欄にアピールしたいポイントを書いておくといい感じ。

2 芸術性

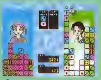
プレイする前にわかってしまう、いわゆる「見た目」。美しかったり、カッコよかったり、かわいかったりと、方向性はいろいろ。もちろん、ブロックのアニメーションや、枠などにも気を配ろう。



▲「たまごとじ」大阪府　頭本明美さん：第１回は、グラフィック系の作り込み作品は意外と少なかった。

3 ゲームグラフィック

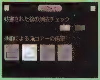
ゲームとしてのグラフィックのデキ。おもに、ブロックや背景のデザインがプレイしていて見やすいかどうかといったこと。ゲーム性を優先するために、あえて芸術性を捨てるのもひとつの道だ。



▲「ALOHA」埼玉県　J、F、Kさん：ブロックを見ただけでだいたいのルールがわかるぐらいが理想。

4 ゲームバランス

勝負があっという間に終わってしまったり、逆にいつまでやっても決着がつかないなんてことはないかな？　また、COMはキャラごとに強さや戦法を変えるなど、個性を持たせるのも大事なポイント。



▲テストプレイをして攻撃のシステムを見直したり、詳細設定で攻撃の量を調整してみよう。

5 ウケ

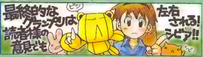
一番難しいポイントともいえる、理屈を超えた楽しさ。インパクトが強ければ、ちょっとした欠点も許せてしまう……。ここは一発自分のセンスだけを信じて、勢いで作ってみるのも手か!?



▲「秘密戦士ザーガル５」群馬県小川明さん：インパクトだけで上は狙えないが、なくてもさびしいもの。

受賞作はこうして決まる！ グランプリ審査方法

第１回から第３回のコンテストは、編集部の優秀（？）なスタッフによる、独断と偏見で決定。総合グランプリは、編集部と読者の投票によって決定されるのだ。くわしい内容は、第３回コンテスト終了後に発表するのでお楽しみに。



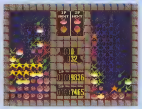
 　イラスト／岩瀬さとみ

賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

早いもので、第2回のしめ切りもすでに終了。ということは、あとは第3回の応募が残るのみとなったのだ！　最後のチャンスに向けて作り込みをしている人は、第1回の審査結果や、今回紹介したポイントも研究してがんばろう!!

第1回応募作品現在の状況

10月15日発売の電撃PS－D11で、ついに第1回コンテストの審査結果が発表となる。CDに収録されるセーブデータは、グランプリのときに読者からの投票の基準にもなるので、これから応募する人は、セーブ時のメモ欄に簡単なアピールを書いておくことをオススメするぞ。



▲『Frog&Tadpole』埼玉県　DXさん：メルヘンチックなバックストーリーが設定されている。

グランプリスケジュール

応募期間ごとに審査を行い、1位～3位の作品を決定。受賞作は、電撃PS－Dの付録CDに収録される。なお、しめ切りは当日の消印まで有効だ。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの作品はセーブデータとして収録。最後のチャンスなので、しめ切りに遅れないように注意！

落ちゲーグランプリ賞金

第1回～3回コンテスト

1位	賞金5万円
2位	賞金3万円
3位	賞金1万円
電撃王賞	賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ！

グランプリ

グランプリ	賞金50万円
準グランプリ	賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞	賞金10万円

第1回～3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定される！

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」（15ブロック）でセーブ（パスワードは空欄のままで！）したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

グランプリ応募作品リスト

ずらりとそろった、第1回グランプリエントリー作品61本のセーブデータが、電撃PS－D11に収録されているぞ！

No.001『こんちう大戦』高知県　橋村政海さん：ブロックが卵から蝶へ成長。さなぎは9個くっつけないと成長しない。
No.002『オセロン』石川県　鳥越寛章さん：オセロをイメージしたブロックと、個性的なキャラクターがポイント。
No.003『悪霊大祭』静岡県　岡田秀佳さん：悪霊ブロックをくっつけて成仏させていく。登場キャラはさまざまな霊能力者。
No.004『ミニ・エキショウゲーム』大阪府　長守準人さん：ミニ液晶ゲームを模した画面は、シンプルに見えて手がかかっている。
No.005『MANだらけ－真・男大戦－』兵庫県　武田伸也さん：熱い（暑苦しい）男の落ちゲー。登場キャラは作者の友人。
No.006『ヘンギン君』群馬県　高橋茂信さん：おじゃまブロックのペンギンを利用すれば、大連鎖を狙える。
No.007『R・WARS』東京都　伍月さん：空缶を消していく、地球に優しい落ちゲー。高得点のモモ缶が狙い目。
No.008『電撃ズ』愛知県　いとうさゆきさん：電撃各誌の名物キャラが出演。最後に登場するボスキャラは…？
No.009『たまごとじ』大阪府　頭本明美さん：独特のタッチで描かれたドット絵が美しい。眠ったブロックを起こして消すのだ。
No.010『無茶』愛知県　高木栄作さん：連鎖は連鎖でも、食物連鎖をテーマにした落ちゲー。組み合わせを考えて大連鎖を狙え！
No.011『せんらんのきろく』石川県　二木雅史さん：爆弾ブロックの組み合わせで、簡単に連鎖を狙える。
No.012『Moon&Sun』愛知県　山尾典弘さん：5つのエレメントブロックは、五行相克の原理でほかのブロックを消せる。
No.013『ALCHEMY』千葉県　黒木裕己さん：岩の中から、宝石を取り出し、金へと昇華させて消す。錬金術がテーマ
No.014『超白鳥フラッシュ十字架物語』大阪府　ミューラー角森さん：連鎖アニメを目立たせるため画面のトーンを抑えた作品。
No.015『物体X50%』東京都　庭野宏之さん：ブロックもキャラも謎の物体が登場。対戦はフラッシュモードになっている。
No.016『ARROWS』愛知県　遠藤政敏さん：タテ、ヨコ、ナナメの矢印を、それぞれの方向に3個並べて消していく。
No.017『RGB』福島県　E.D.Sさん：3色のブロックが変化した白ブロックを横一列に並べて消す。戦略性の高い作品。
No.018『タテ　ヨコ　ナナメ』静岡県　花枝靖規さん：アニメと顔グラフィックを組み合わせた、派手な背景が目をひく。
No.019『KUYOKUYO』静岡県　河合晴久さん：「ぷよぷよ」を基にした作品。次回はオリジナル作品を期待しているぞ。
No.020『マジックボール』福島県　橋本健太さん：オーソドックスなルールだけど、いろんな特殊ブロックの設定がおもしろい。
No.021『Bomb Bomb Bomb』福岡県　太田拓也さん：連鎖より、たくさんの爆弾を一度に消す快感がポイントの作品。
No.022『クソゲー1号』東京都　渡部秀俊さん：電波系ともいえるグラフィックだけど、執念すら感じさせる描き込みがスゴイ。
No.023『Tornado-Bless』神奈川県　六堂猟奇星ロンドさん：並べないとわからない、「？」ブロックの使い方がおもしろい。
No.024『パンドラ～びっくりファンタジー～』秋田県　カリン・Tさん：開けた箱のレベルに合わせて妖精を送る、カワイイ作品。
No.025『ANIMAL』東京都　中山秀峰さん：『はじめて物語1・2・3』のブロックを、動物に変えたもの。
No.026『Monochrome』大阪府　人面魚拓さん：白黒の濃淡でまとめた3色のブロックが美しい作品。
No.027『Frog&Tadpole』埼玉県　DXさん：おたまじゃくしから成長したカエルが、星とともに消える、ロマンチックな設定。
No.028『GROWING　ANIMAL』福岡県　太田拓也さん：おじゃまブロックの動物たちが、象まで成長（？）してから消える。
No.029『Domino THE Domino』神奈川県　正風林麗さん：ドミノ型のブロックを、タテ・ヨコ・ナナメに6個くっつけて消す。
No.030『生ゲー』愛知県　青木智己さん：海産物を集めて消していく。固まったナマコブロックを生に戻すのがポイント。
No.031『たまご王国』徳島県　森真香さん：卵は2つで成長し、成長した親は4個くっつければ消えるぞ。
No.032『ジュエリー・ジュエリー』岐阜県　子子・子子子さん：フルーツが謎ブロックに接触すると、宝石に変化。
No.033『のんきにやろうぜ』東京都　中尾法行さん：ナナメにブロックをつなげて消す。連鎖で、顔の上のセリフ表示が変化。
No.034『ちくわ』福岡県　堀内修平：キャラも効果音もとにかく「ちくわ」！　攻撃も通常ブロックなので、激しいやりとりに。
No.035『A』東京都　清水政登さん：アニメーションする女の子がカワイイ。
No.036『BOM　BOM』北海道　本村孝輔さん：爆弾を3つ並べて消す。攻撃も通常ブロックも消えるので、決着がつきにくい。
No.037『PIYOPIYO』広島県　ココリコ/たなかさん：なぜかブロックが一瞬ヒヨコになってから消える。
No.038『DISASTER』埼玉県　北村聡さん：剣と盾をそれぞれつなげると、赤・青のエレメントに変化してペアで消える。
No.041『Black〉White』三重県　大平元士さん：ペアとの接触で黒→透明→白と複雑な変化を見せるブロックがおもしろい。
No.042『フラットタイプ』東京都　大苗領タバーンさん：細かいタッチで描かれた女の子がキレイ。
No.043『まもの』岐阜県　光野真都さん：ROMシートのブロックのイメージをうまく生かしてある作品。
No.044『パペットしさくー』広島県　ぼぶさんさん：表情の豊かな、アニメキャラクターがいい感じ。
No.045『アヒル三段』東京都　土屋啓さん：4色のブロックが変化する星を5個並べれば、3連鎖しながら消えていく。
No.046『サンダージュエル』石川県　ユリキラーさん：オリジナルキャラの、背景アニメーションが迫力。
No.047『エターナル幻想曲Felling』愛知県　光郷誠之さん：車のメーカーをイメージしたブロック。
No.048『ALOHA』埼玉県　J、F.Kさん：サイコロブロックを、目の数だけ並べて消す。ブロックのアニメパターンが細かい。
No.049『街角パズル』福岡県　有馬と一るさん：クールにまとめられた画面、ゲームのバランスと、センスのよさが光る作品。
No.050『秘密戦士ザーガル5』群馬県　小川明さん：血の涙を流しながら消えるブロックが怖いが、ゲームバランスはいい感じ。
No.051『フォーカード』東京都　野沢喜八さん：カードを4枚並べて消す。どのカードとも消えるジョーカーの設定がうまい。
No.052『バクダンれんさ』東京都　金子博志さん：爆弾と炎をペアで消す、連鎖の爽快感が味わえる作品。キャラもよい。
No.053『7-7-EYES「ナナめ」』兵庫県　RANさん：ナナメだけで消していく。ブロックの模様もすべて"7"。
No.054『Falte　Magic』鹿児島県　南谷佳紀さん：ピースの回転パターンが変わっている。
No.055『毛生え薬研究会』岐阜県　藤井淳二さん：美形キャラと変なキャラ、両方が登場。考えて消すタイプの作品。
No.056『でんこーせっか』北海道　－K－さん：数字ブロックをカウントダウンさせて消す。グラフィックは粗いけれど味がある。
No.057『CROSS・ROAD』兵庫県　きせのきせなさん：ブロックごとに決まった方向につなげて消す。キャラのアニメもいいデキ。
No.058『はじめて物語　子育て編』徳島県　佐藤幸樹さん：カエル、蝶、ニワトリを子どもから成長させて消す。
No.059『死ね死ねN玉』山形県　ガルグイユさん：SDタッチのキャラがカワイイ。
No.060『女神の鼓動』山梨県さん　泉兵征さん：岩のようなブロックに、効果音や演出の設定をうまく合わせてある。
No.061『芳香戦隊フローラルズ』埼玉県　よもぎもちさん：セーラー服の美少女戦士が活躍。
No.062『アンチヒーロー』香川県　平崎和文さん：周囲のブロックを消すことができる特殊ブロックが、うまいアクセント。
No.063『なるとづくし』大分県　本田猛さん：キャラがとにかくカワイイ作品。おじゃまブロックの見せ方も、よくできている。

電撃スペシャル

『落ちゲーはじめて物語』祥人さん：小林くんとうさぴょん仮面の連鎖アニメがスゴイ！
『爆撃プレイステーション』田中まさしさん：頭をひねって消すタイプの、爆破落ちゲー。

※作品No.は、11月16日発売の電撃PS-D11の付録CD内「SaveData倉庫」に収録されているものと同じです。なおNo.39とNo.40は欠番のため収録されていません。※電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。

FROM SOFTWARE Presents.

オルフェウス号に乗る
すべての乗客に贈る…



EchoNight 航海手記

『エコーナイト』こうかいしゅき

●発売中 ●¥5,800 ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

豪華客船オルフェウス号を舞台に、美しくも悲しい物語が展開するフロム・ソフトウェア初の本格3D・AVG『エコーナイト』。発売から約2カ月、この作品は徐々にユーザーの心を引き付け、人気を伸ばしている。今になって本作が着実に支持を得ている秘密はどこにあるのか？ ユーザーからの声やゲームのポイントなど、さまざまな見地からその魅力に近づきたい。

「エコーナイト』をプレイしてからは電気のスイッチをつけるときにミョーに緊張します（40歳・主婦）

こういうタイプのゲームをもっと出してください。(66歳・無職)

恐いスリルあるぅ〜（22歳・大学生）

他社のホラーアドベンチャーと違って、精神的な怖さがあり、良い。(29歳・会社員)

王様の幽霊がもっとも恐かった。4歳の娘が夢を見て夜泣きしました。(35歳・主婦)

ストーリーがとても良かったです。ドアを開けるたびにビクビクしていました。(16歳・学生)

『エコーナイト2』を早く作ってください。職業柄、霊の皆さまをたくさん成仏させたいです。(31歳・タロット占い師)

フロム・ソフトウェアの作品は難しいと聞いていましたが、初めてプレイした『エコーナイト』はゲームが得意じゃない私でも楽しく遊べました。(22歳・OL)

『エコーナイト』ユーザーチェック

ここではアンケートはがきで寄せられたユーザーの生の声と、そのアンケートを基にリサーチしたデータを紹介。なお、投書による男女比はほぼ均等。ほかのフロムのソフトに比べ、女性からの反響が高いようだ。

レポート①プレイヤーの年齢層は？

男性ユーザーの年齢層は、やはり学生が大部分を占める10代後半に集中。一方の女性ユーザーはというと、20代前半の主婦層に人気という意外な結果が！

アンケートはがきによる統計

年齢層	男性	女性	年齢層	男性	女性
10代未満	0%	1%	30代前半	10%	15%
10代前半	8%	9%	30代後半	6%	6%
10代後半	35%	16%	40代前半	3%	3%
20代前半	16%	30%	40代後半	2%	1%
20代後半	19%	18%	60代以上	1%	0%

レポート②平均プレイ時間は？

初回のプレイでエンディングまでにかかった時間は、平均で7時間。しかし、中には3時間前後でクリアしたという猛者もいた。

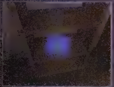
フロム・ソフトウェアの新境地

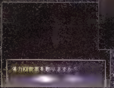
『エコーナイト』の魅力を検証！

元来のファンのみならず、これまで同社の作品をプレイしたことのなかったユーザーからも高い評価を得た『エコーナイト』。今までのフロムファンはもちろん、新規のユーザーをも獲得した本作の魅力を、改めて検証する。

探索

アイテムを探し、スイッチを探し、謎解きの手がかりを探す。『エコーナイト』において"探索"は、ゲームを進めるうえでとても大事な要素だ。と同時に、プレイヤーの探求心を満たす娯楽としても欠かせない行動でもある。フィールドをくまなく歩きまわり、怪しい場所や気になるオブジェなどを調べる。その行動は空振りに終わることも多いのだが、たび重なる探索の末に新しい"何か"を発見したときの喜びは、その苦労も吹き飛ぶほどに大きなものであろう。こまめな"探索"がすべての謎を解く鍵となる。

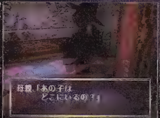




◀[illegible]とてもやりやすくなっている。◀「体力回復薬」などの貴重なアイテムが見つかると特に嬉しい。

悲劇

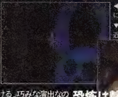
さまざまな想いを胸に抱いたまま、オルフェウス号をさまよう魂たち。このゲームでは、彼らの願いを聞き届けて安らぎに導くことも、プレイヤーの大切な役目となる。離れた恋人を想う船員、はぐれた息子の安否を気づかう母親、「赤い石」に運命を狂わされたロックウェル一族の者たち……。魂たちは解放されるそのときに、切なく、美しい"悲劇"のエピソードでストーリーに華を添える。そんなエピソードの数々を、プレイヤーそれぞれの受け止め方で心に刻めることも、『エコーナイト』の物語が持つ大きな魅力といえるだろう。



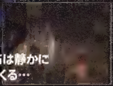
▲[illegible]のエピソードをしっくり味わうことで[illegible]の深みも実感できる

恐怖

『エコーナイト』の"恐怖"の演出は、先の読めない意外なアプローチと、じわじわと怖さを感じさせる巧みな手法で、プレイヤーの恐怖心を刺激する。いきなりの笑い声とともに出現する少女の魔物、デッキテラスで目の当たりにする深紅の満月と正体不明の足跡、登場人物たちが不意に見せる鬼気迫る表情……。魔物への対抗手段であるスイッチも、実はプレイヤーに"暗い場所ではスイッチ"という強迫観念を徐々に植えつける、巧みな演出なのである。静寂をまとった本作の恐怖は、巧妙にプレイヤーをおびやかす。



◀スイッチは日常にあるものだけに、恐怖が現実味をおびて伝わる。▼強烈な恐怖を伴って現れる魔物。近寄られると本当に怖い。



恐怖は静かに迫りくる…

物語を深く知るためのKEYWORD

■赤と青の石の伝説
運命を操る「赤い石」と「青い石」。この２つは決して重ねてはならないとされる伝説がある。

■アストラルピース
魂が解放されたときに残す球体。天文台にいる霊能者に渡すと「聖水」をもらえる。

■ウィリアム・ロックウェル
ロックウェル家の現当主。「赤い石」の力に魅入られ、無差別な殺戮を繰り返す。

■オルフェウス号
ロックウェル家所有の豪華客船。1913年に、大西洋上で消息を絶ったはずだったが……。

■ヘンリー・オズモンド
物語の主人公、リチャードの父親。「赤い石」を破壊するため、「青い石」を持ってウィリアムを追う。

■ロックウェル家
昔の大商人の流れを引く富豪。現当主・ウィリアムの手腕で世界でも指折りの大富豪に成長した。

ストーリー攻略チャート①

この攻略チャートでは、感動のトゥルーエンディングに到達するルートを公開する。行動に少し変化を加えればノーマル、バッドのすべてのエンディングに行き着くことも可能だぞ。セカンドプレイ以降の人は、前回のプレイでやり残したことはないか、チャートでチェックしてみよう。なお、チャート内の［○○○］の部分は攻略するエリアを、（★）は魂を昇天させて「アストラルピース」を入手するポイントを表している。最後に、これから『エコー』をプレイする人は、このチャートはあくまでも参考として、自分の手で[illegible]

［ヘンリーの家］
[illegible]小さなカギ」[illegible]し部屋へ移動。

［過去世界・列車］
２両目でウィリアム、クレアの２人と会話→１両目で「クランク」入手→連結部分のハシゴで屋根に上がる→「クランク」を使って２両目の天窓を開ける→イベント後、列車内に戻り最後尾へ移動。

［ヘンリーの家・隠し部屋］
地下室へ移動し、イスを動かして子供の胸像を母親の胸像の正面に運ぶ。

［船首甲板］
船長室で「革の手帳」入手→操舵室で「金属の取っ手」を入手し、床の四角い扉を開く。床下にある「船内設計用紙」入手→操舵室の前にいる船員、ジョンの魂に話しかける。

［過去世界・遊園地］
メリーゴーランドの近くで「婚約指輪」入手。メリーゴーランドに乗ると落ちている場所を確認できる→システィーナに指輪を渡す→時計塔の前にいるシスティーナと会話し、再び「婚約指輪」を受け取る。

［船首甲板］
「婚約指輪」をジョンの魂に手渡す。ジョンの魂が昇天（★）→船具倉庫へ移動して、奥の壁にかけられた「ペンチ」入手→船長室の棚の扉を縛る「針金」を「ペンチ」で切る。→「彗星の本」入手。

［天文台］
エレベータで３階へ移動→太陽のプレートに「彗星の本」を使う。霊能者の話を聞いたら部屋を出る。

［船首甲板］
船長室の棚の前に戻ったら、床に落ちている「針金」入手→海図室にいるビリーの魂と会話。

［過去世界・波止場］
波止場の奥の手すりにかけてある「ゴム手袋」を取る。

［船首甲板］
「ゴム手袋」を装備して、接続用通路の配電盤を「針金」を使って修理する。

［海図室］
海図室の電灯をつけるとビリーの魂が昇天「鉄のカギ」入手（★）→海図室の外に出るとグレッグの魂が昇天（★）。

［ゲストルーム周辺］
ゲスト用通路にいる酔いどれ、ロブの魂の横に置かれた「グラス」を拾う→喫煙室のカウンターで蛇×２、斧×１、人×１の割合で酒をブレンド→ゲスト用通路にいるロブの魂に酒を渡すと昇天。「水兵のメダルB」入手（★）→ゲストルームCで、ヒーターをバスルームの扉の前に置く→ゲストルームDに移動してディアナの魂と話すと会話後に昇天。「水兵のメダルD」入手（★）→ゲストルームCへ移動してフィアナの魂と話すと会話後

（→次の頁に続く）

ストーリー攻略チャート②

に昇天。「水兵のメダルC」入手（★）➔図書館のダクトに入り「水兵のメダルA」入手➔図書館にある４つの人形に、それぞれ対応したポーズが描かれたメダルをはめる➔隠し部屋が出現➔隠し部屋の中にいるエドの魂と話すと会話後に昇天。「真ちゅうのカギ」入手（★）➔「真ちゅうのカギ」を使って特別ゲストルームに入ると、少女の魔物に襲われる➔すぐに部屋を出てゲスト前通路へ。

［過去世界・廃坑］
トロッコを乗り継いで最深部へ移動➔炭坑夫のジミーと会話して少女の遺体を見つける。そのあと「エリナの人形」入手。

［ゲストルーム周辺］
特別ゲストルームの魔物に「エリナの人形」を見せる➔ゲストルームの奥の寝室で「夜会服」入手。

［シアター周辺］
医務室で、17:00を過ぎて、医者のトマスの魂が部屋を出たあとに戸棚を開ける。

［過去世界・研究所］
机の整理棚を開けて「処方箋」入手。トマスの魂が部屋を出ないうちにここへきた場合、処方箋を取ろうとすると追い出されてしまう。

［シアター周辺］
トマスの魂に「処方箋」を見せて医務室を脱出➔映写室へ行き、棚に置かれた「レコード」を取る➔18:00〜6:00の間にシアター前通路にある星座のスイッチを入れる➔女性の魔物が消滅し、フレッドの魂が出現➔子供部屋の蓄音機に「レコード」を使う。カレンとフレッド昇天。「王冠のピース」入手。部屋の奥にある箱を「王冠のピース」で開けて「フィルム」と「歯車」入手（★）➔映写室でスコットの魂に「フィルム」を渡す。スコットの魂が昇天（★）➔シアターで映画を見たあとにトマスの魂が昇天。「薬品棚のカギ」入手（★）➔医務室で「薬品棚のカギ」を使い薬品棚の引き出しを開けて「中和剤」入手➔遊戯室でギャンブル勝負。ルーレットかスロットで100枚以上のチップを獲得したらB・J（ブラック・ジャック）勝負に移行し、勝つとエリザベス、トム、ポーリーの魂が昇天（★）➔魔物が変化した緑の液体に「中和剤」を使用。➔招待客用大食堂へ移動。

［大食堂周辺］
大食堂前通路にいるピーターの魂に、「夜会服」を着て話しかける。ピーターの魂が昇天（★）➔招待客用大食堂でアーサーの魂と会話。

［過去世界・城］
「赤い石」の血塗られた過去を知る。

［大食堂周辺］
アーサーの魂から「火鳥のプレート」を託される➔階段室で「歯車」を使いカラスのオモチャを鳴かせ、女性の魔物の注意を引く。その間に階段を昇って照明のスイッチを入れる➔カラスのオモチャにはめた「歯車」を回収し、プール前廊下へ移動。

［プール周辺］
デッキテラスで「深海魚の目」入手➔テラス地下倉庫のオモチャのオウムがある部屋で、オウムに「歯車」を使うとエミリの魂が昇天（★）➔オモチャのオウムの下にある割れたプレートに触れる。

［過去世界・共同墓地］
一番大きな墓石の横にあるスイッチを中、左、右の順に押す➔地下道で「ペンダント」と「天魚のプレート」入手。

［プール周辺］
テラス地下倉庫のポンプ室で左から順にポンプを操作し、プールの水を抜く。➔晴れた日の19:00〜5:00の間にプールの底に「深海魚の目」をはめる。 （➔次の頁に続く）

すべてのことをやり遂げてクリアするために……！

『エコーナイト』パーフェクト航路

すべての結末を見届けた瞬間、本作の物語は幕を閉じる。だが、次はプレイ内容の高みを目指すプレイヤーもいるだろう。ここではそんな"突き詰める"プレイの視点から、難関ポイントの攻略法や隠された秘密に注目する。

ポイント１

ギャンブルの勝利法を解析

アンケートはがきでも問い合わせが多かった、"遊戯室"のギャンブルをクリアする方法。ルーレットに関しては、"喫煙室"、"特別ゲストルーム"、"シアター"、"遊戯室"で「引換券」を入手していればチップ100枚突破は難しくない。問題はそのあとの女性ギャンブラーとのブラック・ジャックだ。イカサマなどが一切無いだけに、こちらに勝算があるときにだけ勝負に出るという、ブラック・ジャックの基本的な闘い方をするしかない。あとは運を天に任せるのみ。



▲「引換券」をオーナーに渡せば、チップ20枚がもらえる。
◀これはほぼ負けパターン。この状態のときは降りた方が無難。

ポイント２

夜空を駆ける流星群の秘密

天気が晴れの日の夜、21:00〜3:00のあいだにデッキテラスに出ると、夜空から無数の星が流れ落ちる光景を目撃できる場合がある。この現象に出会える確率は１／64。デッキテラスに出ても見られなかったなら、プールに戻ってもう一度デッキテラスに出てみるといい。そのうちプレイヤーも見ることができるだろう。ほかにも、"天文台"のエレベーターから外を見ると子連れの狼が歩いていたり、船底の連絡通路の窓をのぞくと魚が泳いでいたりもする。機会があればチェックしてみよう。



ポイント３

行動評価の算出法、そしてランクの謎に迫る

すでにゲームをクリアした人はご存知のとおり、『エコーナイト』では、エンディングの最後に、ゲーム中の行動をもとにプレイヤーのランクが決定される。その評価の基準を掲載しておいたので、自分の評価に満足できなかったプレイヤーは、より高いランクに到達できるようゲームに再挑戦してみよう。"ＥＳＰＥＲ"のランクに到達するのは難しいぞ。

項目ごとのスコア算出方法	
知能系指数	クリアしたイベントと経過時間により基本点が出される。間違った行動を取ると、点数が引かれる。
運動系指数	基本点を200点とし、魔物の攻撃などを受けると減点される。最後に残った点が指数となる。
やり込み度	ゲームクリアに関係のないイベント（電気をつけた場所の総数やカジノなど）で点数が加算される。

行動評価ランクリスト	
ESPER（超能力者）	550〜600点
GENIOUS（達人）	480〜549点
SUPERIOR（玄人）	390〜479点
AVERAGE（普通）	220〜389点
NOVICE（素人）	160〜219点
DONKEY（うすのろ）	0〜159点

フロム・ソフトウェアはみ出し情報！

ユーザー登録の仕方と、その利点を紹介！

『エコーナイト』を始めとしたフロム・ソフトウェアのソフトに付いているアンケートはがきに必要事項を記入し、最後の「ダイレクトメールを〜」の質問でYesに をして発送すると、同社のユーザー登録に加入できるぞ。加入するとオリジナルの会員カードがもらえたり、新作ソフトの案内が発売前に届くなど、いろいろな特典が用意されている。フロムファンはもちろん、『エコー』ファンの人も要チェックなのだ。

『エコーナイト』の謎に直撃

開発者インタビュー

ユーザーの立場でないと見えないことがあるように、開発にたずさわった者でないと知りえないこともある。『エコーナイト』のプロデューサーがいま、愛すべきオルフェウス号の乗客たちへ、貴重な開発秘話の数々を発信する。

Q1. 『エコーナイト』開発のきっかけは?

部屋の中などの閉鎖された空間を、ポリゴンで細かく作り込んだらどうなるだろう? という実験が『エコーナイト』の開発のきっかけでした。その実験で、最初に古い洋館を作ったのですが、完成品の質が高く、このまま実験で終わらせるのは惜しい。ということになりまして……。これを生かして、AVGを作ろう、というふうに企画が進んだのです。ただ、古い洋館はAVGでよく使われる舞台だったので、別の舞台のアイデアを皆で出し合いました。その候補の1つに船があって、よし、それでいこうとなったわけです。ノスタルジックな客船を選んだ理由は、現代の船だと見た目がシャープすぎて、ゲームの雰囲気が崩れると思ったからです。





プロデュース
シナリオ担当
鍋島俊文

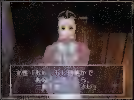
同社ソフトの「アーマード・コア」のシナリオを担当し、現在に至る。フロムの中核をなす人物である。

Q2. 今だから言える制作秘話などありますか?

実はメインスタッフ7人で作っていたのですが、人数が少ないうえに、開発期間も昨年の10月からと短くて、結構きつかったですね。それと、今回はAVGということで、女性を含めたライトなユーザー層もターゲットにしようと思ったんです。それだけに難易度の調整とか、そのほかのバランス的な部分にはかなり気を使いました。幽霊とかが出てくる怖いゲームを作っていると、いろいろ恐ろしい体験をするとか言われてますけど、僕たちは単純に締め切りが怖かったです(笑)。



Q3. これからプレイするユーザーの皆さんに楽しんで欲しいポイントは?



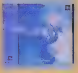
『エコーナイト』はAVGということもあって、設定やストーリーは、あれこれ試行錯誤しながら深く作り込んでいます。今までのフロム・ソフトウェアのゲームをプレイしていた人は、ストーリーはもちろんですけど、演出の見せ方や、全体の雰囲気といった、これまでと違うところを感じ取りながら遊んで欲しいですね。それで、どう思ったか感想を聞かせてください(笑)。逆にこのソフトで初めてフロムの作品に触れる人は、ポリゴンで構築された世界とか、自分が主人公になって冒険するといった、ウチならではのスタイルを堪能してみてください。

Q番外 フロム・ソフトウェアとは、どういう会社でしょうか?

フロムはもともと、業務用のビジネスソフトを作っていた会社なんです。それで、これは社長の言葉なのですが、ゲームの制作ではまだ知らないこともあると。だからいろいろ試行錯誤しながら、自分たちがいいと思う作品を作っていく、というのが会社の特徴でしょうか。開発のスタイルも特殊で、最初にアイデアを出し合いながら実験的な形を作って、大体固まったら、じゃあ企画書を作ろうという感じですね。もし、興味があったらホームページ(※注1)も開設していますので、ぜひ見てください。

[illegible]
音楽で『エコーナイト』の世界を感じて欲しい……

現在、『エコーナイト』の音楽CDが通販にて好評発売中。価格は¥2,000(税込・送料無料)。気になる人は、フロムのHPをチェックするか、フロムの電話サービス(Tel:03-5353-0362)に電話して、購入法を聞いてみよう。



ストーリー攻略チャート③

[過去世界・図書館]
しゃがみ歩きで受付を通り、図書館の奥に男性の図書館員をおびき出して「古い本」入手。
[招待客用大食堂]
アーサーの魂に話しかけて「調理室のカギ」を入手➔調理室で一等航海士のアーネストと会話し、エレベータで船員食堂へ。
[船員ブロック]
船員室Bで入り口の近くにある非常ベルを鳴らし、船員のチャーリーがベッドを離れたスキに「書類」入手➔通路を巡回していた船員のマイクの魂が昇天(★)➔船員室Aで1、2、3のロッカーを開けてから2のロッカーを閉め、4のロッカーを開ける。船員のロバートの魂が配電室に移動する➔配電室の扉の横にあるダイヤルを6891にあわせてロックを解除。配電室前通路に入るとロバートの魂が昇天(★)➔配電室の下がっているブレーカーを上げる➔船員室前通路の照明をつける。チャーリーの魂が昇天(★)➔無線室にある無線機の周波数をBA10に合わせてCREA"ー・ー・、ー・・・ー"と打信するとオスカーの魂が出現。「オルゴール」を渡される。
[過去世界・教会]
オルゴールのメロディ"レ、ミ、ファ、ラ#ラ、ラ、ソ、ファ"をパイプオルガンで弾く➔地下でクレアに「オルゴール」を手渡して「イヤリング」を受け取る。
[船員ブロック]
無線室でオスカーの魂にイヤリングを渡すと昇天(★)➔機関士室にいるマーチンの魂と話すと昇天(★)。
[大食堂周辺]
大食堂調理室でアーネストの魂と話すと昇天。「水蓮のプレート」入手(★)➔階段室の大きな扉の左右に4枚のプレートをはめる。アーサーとヒルダの魂が昇天(★)。
[家族部屋]
森の部屋でエミリアの魂と話して「古びた写真」をもらう➔火の部屋にいるジャックの魂に「古びた写真」を渡すとジャックが昇天(★)➔海の部屋で「時計盤のカギ」入手➔家族部屋前通路の時計盤を開き、12時の位置に鳥の絵を合わせる➔空の部屋で城の絵を調べる。
[過去世界・城]
王様の死体を調べて「カメオ」入手。
[家族部屋]
家族部屋前通路で王様の魔物に「カメオ」を渡す➔オーナー部屋でウィリアムと会話
[過去世界・渓谷の家]
「銃弾」と「青い石のかけら」入手。
[家族部屋]
オーナー部屋で「機関室のカギ」入手➔森の部屋でエミリアの魂と会話すると昇天(★)。彼女のアストラルピースは取り忘れやすいので、忘れずに入手しておくこと。
[機関室]
船尾軸路でヘンリーと会話➔船底倉庫Bで荷物の裏に落ちている「バルブ」入手➔燃料倉庫で2つの燃料バルブを「バルブ」を使って開く➔ボイラーAで「ピストンのカギ」を入手➔機関室A、Bの操作盤に「ピストンのカギ」を使う➔船尾軸路の「赤い石」に「青い石」使う➔脱出のカウントダウン開始➔機関室に入る前に、霊能者に「アストラルピース」を26個渡していれば、太陽の絵の壁から入れる隠し部屋に霊能者が登場。彼が作った「赤い石」を持って脱出すればバッド、「赤い石」を受け取らずに脱出すればトゥルー、「アストラルピース」を霊能者に26個渡していないか、霊能者の呼びかけを無視して会わずに脱出すればノーマルのエンディングを迎えることになる。

※注1 http://www.fromsoftware.co.jp/

シナリオ攻略第2弾!!「太白星」&「夢男」を完全攻略!!!

これまでのAVGとはひと味違う、本格推理AVG『御神楽少女探偵団』。高度な分析力を要求されるこのゲームの本編シナリオを、徹底攻略していこう。「太白星」、「夢男」という尋常ならざる2つの事件を完全解明に導くぞ!!

事件の前に……

◆推理トリガーシステムを理解しよう

このゲームでは、推理ポイントが重要になってくる。この推理ポイントは、重要なメッセージで推理トリガー(R1ボタン)を押すことで、そのメッセージ(証言)の重要度に応じたポイントが溜まっていくのだ。これが20溜まると、次のパートへ進んでいける。





▲▶重要なメッセージは青い色で表示される。ただし、トリガーには回数制限があるし、中には〝引っ掛け〟もある。十分考えて使おう。

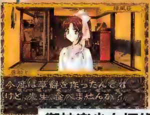
御神楽少女探偵団

新機能〝推理トリガーシステム〟により、知的な謎解きが楽しめる本格推理AVG『御神楽少女探偵団』。あでやかな見た目とは裏腹に、収録された5本の長編シナリオはいずれも手ごわい難事件ばかり。しっかり頭を使って推理していかなくては、事件解決はままならないのだ。そこで今回は、前号に引き続き、その本編シナリオを徹底攻略。「太白星」と「夢男」の2つの事件を完全解決してしまうのだ。クリアのあとは、ミニゲームやおまけシナリオなど、数々のおまけも用意されているので、そちらも楽しもう!!

事件のあとは……

◆インターミッションを楽しもう

事件をクリアしたら、インターミッションDISCを立ち上げよう。事件のその後を描いた短編シナリオ「探偵の休日」が楽しめるぞ。



◀関係者たちの普段の姿や、数々のミニゲームなども楽しめる。

御神楽少女探偵団

■ヒューマン　■AVG
■発売中　■¥6,800(CD4枚組)
■メモリーカード・1ブロック使用



御神楽探偵事務所事件FILE・No.2

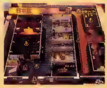
太白星

日本館で起こったオペラ歌手殺人事件。犯人の松崎金太郎はその場で逮捕。すでに解決したかに見えた事件だったが……。



沢アヤコ殺害事件関係者覚書

事件の主な関係者は右の4人。犯人とされる松崎は拘束されており、会うことはできない。また、事件には多くのペラゴロ（オペラ歌手のおっかけ連中）も登場し、重要な証言を聞くことができる。



◀捜査は主に、この日本館で進められる。


菊村さくや
▲被害者沢アヤコの付き人。歌手を目指している。


河村須美子
▲人気オペラ歌手。沢アヤコとはライバル関係。


風間國彦
▲オペラ雑誌記者。気に入った歌手をひいきする。


伊庭浩三
▲日本館の支配人。捜査に協力してくれる。

事件解決の手引き

前編

●太白星のメッセージ

まずは浅草署を訪ね、事件のあらましを聞いたら一度守山ビルに戻って美和と会話。これでペラゴロの集まる場所を聞き出せる。その後、団十郎銅像前（加賀谷）、見世物小屋（権六）、瓢箪池（岸井）で重要な証言を得られる。トリガー入力ポイントが多いので、使用には細心の注意を払おう。


▲権六からはメフィストの噂が聞けるぞ。


◀アヤコが残したメッセージ。何の意味が……？

●ねじこめられたハンカチ

いよいよ日本館での捜査開始だ。ホールで団員の女性からメフィストに関する話を聞いたら、事務室で伊庭と会話。これで日本館内部を自由に移動できるようになる。河村須美子の楽屋で聞ける風間國彦に関する話は要チェックだ。また、殺害現場にも多くの推理ポイントが隠されている。とくに、沢アヤコの衣装からKKのイニシャルが書かれたハンカチを発見できれば、事件はさらなる展開へと進んでいくだろう。


▶不審な点をいくつも発見できる殺害現場。隅々までしっかりチェックしよう。

●メフィスト現る!!

まず団十郎銅像前で加賀屋から風間の噂を聞き、その後日本館のホールで菊村と話したらロビーへ。すると風間の名刺を入手できる。この名刺を頼りに風間の勤める神奈川出版へ行くと、彼から重要な証言が得られる。推理ポイントが溜まるとムービーシーンへ。ついにメフィストが姿を現すぞ。

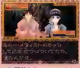

◀風間から聞ける証言はどれも非常に重要になってくるぞ。しっかりと聞いておこう。



後編

●事件はますます混迷する

メフィストの登場でますます混迷していく事件。ここでのパートで重要になるのは、団十郎銅像前で加賀谷から告白されるメフィストの正体、瓢箪池の岸井から聞ける菊村さくやに関する話、神奈川出版の編集者から聞ける風間に関する話、そして沢アヤコ楽屋で伊庭から聞ける証言だ。この4カ所（4人）から重点的に話を聞いていけばおのずと推理ポイントは溜まる。


▲加賀谷からメフィストに関する意外な告白。これでまた事件はわからなくなってしまう。


▲岸井から聞ける証言は、菊村さくやに関すること。さくやは芸名であり、本名は違うことがわかる。

●イニシャルKKの正体は？

ここでのパートは、事務所、瓢箪池、神奈川出版を回って、前回のパートと同じ人から証言を集めていけばOKだ。一度に大量の推理ポイントが得られる場合が多いのでそう難しくはない。どの順番で回ってもOKだ。最終的に日本館ホールへ向かうとムービーシーンが始まる。その後河村須美子の楽屋へ向かおう。


▲巴は時人から何か別の仕事を頼まれることに。


▼怪しげな清掃のおばちゃん。彼女の正体は？

●時人はアヤコの実家へと飛ぶ

ここでついに時人の出番。舞台は沢アヤコの実家へと移り、時人と諸星警部の2人で捜査を進める。トリガー入力ポイントはたったの2カ所。役場と神社での何気ないメッセージに隠されている。実家での捜査が終わったあと、舞台は日本館へ戻り、アクションムービーへと突入するぞ。


▶諸星警部とともに沢アヤコの実家へ。ここで語られる真実とは？



そして解決編へ

御神楽探偵事務所事件FILE・No.3

夢男

新潟のとある男爵家からの依頼で、不審人物の調査を行うことになった。先に蘭丸が女中に変装し、潜り込むことになるのだが……。



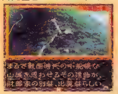
夢男事件関係者覚書



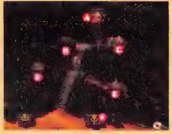
蘭子

◀女装して比翼荘に潜り込んだ蘭丸。序盤は彼女(?)が捜査にあたる。

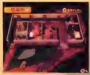
2つの本宅のほか、複数の別宅を持つ比翼荘で起こったこの事件は、とにかくマップが広く、やたら関係者が多い。そこで、各邸宅ごとに関係者を整理してみたので、特定の人物に会いたいときの参考にしよう。ただし、必ずしもその場所にいるとは限らないので注意。なお、ここで紹介した以外にも、何人かのサブキャラが登場するぞ。



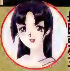
▲とにかく広い比翼荘。歩き回るのも結構大変なのだ。



A隠居所



大旦那の政之輔とその妻千代、そして看護婦の弥生子が住んでいる。弥生子は協力的で、看護婦詰め所には何度も足を運ぶことに。



長田弥生子

▲定吉の娘。住み込みで看護婦をしている。



財部千代

▲政之輔の妻。政之輔の死後、不可解な死を遂げる。

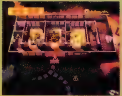


財部政之輔

▲財部家の大旦那。夢男の最初の犠牲者となる。

B本宅・和館

現在の当主、財部権兵衛とその妻、芙美子が住んでいる。権兵衛は東京出張中で、登場は中盤から。また、物語が進むとここから物置小屋へ行けるようになる。





財部芙美子

▶権兵衛の後妻。色っぽくその言動はかなり怪しい。



財部権兵衛

▶財部家の当主。貴族主義で人を見下した態度を取る。

C本宅・洋館

洋風の本宅。権兵衛の息子、重光や使用人などが住んでいる。蘭子が住み込んでいるのもここで、捜査の拠点となる。執事長の定吉は蘭子の正体を知る協力者。





長田定吉

◀財部家の執事長。今回の依頼人でもあり、捜査に協力してくれる。



財部重光

▶権兵衛の息子。写真が趣味で自分の暗室を持つ。継母の芙美子を嫌っている。



原田行夫

▶財部家縁者で原田運輸社長。経営に行き詰まり、権兵衛に融資を求めている。



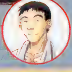
原田安子

▶行夫の妻。看護婦の弥生子が、遺産を狙っていると思い込んでいる。

D管理人宅

管理人の阿部が住み込んでいる場所。阿部は冬の間しか使われない比翼荘の管理を行っている。ほかにも阿部の息子が2人住んでおり、蘭子のいい遊び仲間となっている。





阿部喜明

▶さっぱりとした気性の管理人。関係者で唯一まともな人間に見えるが……。

E別宅

倉賀が率いる芸人一座が泊まり込んでいる場所。毎年ここで奉納芝居を行っている。別宅の中は広く、大勢の座員がいるが、事件に関係してくるのは座長の倉賀を始めとする下の3人だけ。





倉賀丁三

▲一座の座長。政之輔とは旧知の仲。芙美子とも関係がある。



小弥太

▲一座の一員。芙美子に対してよからぬ感情を抱いているらしい。



花巻天子

▲倉賀一座の一員。小弥太とは恋仲同士……のようなのだが？

F浄光寺

比翼荘のふもとにあるお寺。住職が1人住んでいるだけだが、その住職は財部家に関して詳しい。また、このお寺には倉賀たち芸人の一行が訪れている場合もある。





無明住職

▶浄光寺住職。古くから寺に住んでおり、財部家内部の事情にも詳しい。

事件解決の手引

前編

●夢男事件、静かな幕開け

蘭子単独捜査の最初のパート。動き回れるようになったら、隠居所の政之輔の部屋へ。その後看護婦詰め所、本宅の夫人室、御佛間などを回っていこう。とくに御佛間で盗み聞きする千代の怪談は要チェックだ。また、本宅・和館の内庭では、2人の少年と出会うことになる。



▶最終的には家令室で定吉と会話。内庭で会った少年の話をしてくれる。

●ついに最初の犠牲者が!!

サンルームで原田夫妻と出会ったあと、石段で定吉に会うと倉賀たちの話を聞くことができる。その後は、原田夫妻を追うように移動していこう。行夫は夫人室で芙美子と会話しており、安子の方は政之輔の部屋で政之輔と会話している。どちらも盗み聞きだがメッセージは非常に重要。あとは弥生子、重光と会っていく。推理ポイントが最大になると、ムービーシーンとなり、最初の事件が発生する。



▲原田夫妻の行動はしっかりチェック。

▼最初の事件の犠牲者は、財部政之輔だった……。



●御神楽探偵事務所、本格始動!

蘭子の知らせを受けて、巴たち3人が比翼荘に到着。ここからいつもの3人がメインキャラとなる。このパートで重要な証言をするのは、サンルームの安子、石段の倉賀、主人室の権兵衛、家令室の定吉。しっかり聞いて回ろう。推理ポイントが12溜まったところで蘭子が登場し、子どもたちと別宅へ。ここでの倉賀の話は重要。また、蘭子からも重要なメッセージが聞ける。推理ポイントが溜まると、次なる事件が……。



◀隠居所で怪死を遂げてしまう千代。彼女は、夢男の第2の犠牲者なのか？

●倉賀と芙美子の意外な関係

千代までもが謎の死を遂げてしまい、ついに刑事も乗り出しての本格的な捜査が開始される。ここで初登場する多岐川刑事のほか、重要な証言をするのは安子、重光、定吉といったメンバー。とくに重光から聞ける、芙美子に関する話は要チェックだ。また、管理人の喜明からも重要なメッセージを聞くことができるぞ。最終的には、主人室で権兵衛から倉賀と芙美子のかつての関係を聞き出すことができればＯＫ。



▶倉賀と芙美子はかつて夫婦だった。比翼荘の意外な人間関係が浮かび上がる。

●複雑怪奇に絡まる人間模様

まずは権兵衛、芙美子から話を聞いたあと、令息室へ。会話はできないが、ここで弥生子の姿を確認しておこう。また、使用人室では蘭子に会える。その後は、行夫、定吉、喜明といった面々から話を聞いていく。いずれも歪んだ人間関係に関するイヤ～な話ばかりだが、重要な話ばかりだ。さらに、別宅の客間二に行くと不審な行動をする小弥太を確認できる。最後に別宅の広間にいる天子から浄光寺の場所を聞き、そこで住職と会話しよう。推理ポイントが溜まると、またもや事件が発生する。



▲安子は弥生子を疑っているが、行夫の方は…。



▲芙美子の方も、重光を快くは思っていないらしい。

後編

●なおも終わらない比翼荘の悪夢

とうとう3人目の死者が出てしまう。しかも今度こそ完全な殺人事件。多岐川刑事から話を聞いたら、洋館の客間で安子と会話しよう。その後は殺人現場の捜索だ。現場で重要なポイントは3カ所。部屋の様子におかしな点があるので、そこを見逃さないようにしよう。最後に家令室で定吉と会話。このパートでの証言で、容疑は一気にとある人物に向かっていくことになってしまうのだが……。



◀殺害現場となった部屋の検証。見落としのないように、部屋の隅隅までしっかりチェックしていこう。

●それでも迷走は止まらない……

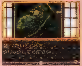
このパートでの重要な証言は、定吉、喜明、倉賀、住職などから聞くことができる。中でも倉賀と喜明の証言は重要。しかし、事件を解決に導くどころか、追い討ちをかけるように新たな疑惑が持ち上がることになる。なお、倉賀は最初は浄光寺にいるが、その後別宅の広間に移動するぞ。また、別宅・客間三で、天子から小弥太と芙美子の関係を聞くことができる。より複雑になってきた人間関係にパニックに陥らないよう、このあたりで整理し直しておいたほうがいいぞ。



▲次から次へと容疑者だけが増えていく。本当に解決するのか？

●ついに時人登場!!　しかし……

関係者全員に動機ありという異常な事態に進展してしまった比翼荘連続殺人事件。最初に時人からの助言があるので、それを頭に入れておこう。このパートで重要なのは政之輔の部屋での定吉との会話と、千代の部屋での弥生子との会話。そして別宅・客間二から見える「あるもの」。これで事件の一部分だけが解明される。



◀別宅・客間二から見えるもの。それは……。



●だが、事件は終わらない

捜査編の最終パートでは、ほとんど頭を使う必要はない。多岐川刑事と会話してクリック画面になったら鍵をクリック。あとは定吉（石段→千代の部屋）、倉賀（浄光寺）と話を聞いていけばＯＫだ。この後、事件は解決編へと入り、あっけない幕切れを遂げることになる。しかし、そこですべての謎が解かれるワケではない。「夢男」の事件は、まだ終わってないのだ……。



▲この画面だけで推理ポイントが10も溜まる。

▼定吉は千代の部屋にいる。重要な話が聞けるぞ。



そして、解決編へ



KODANSHA
PlayStation
きょうはお店番、
あしたは
大冒険！
だんじょん商店会
〜伝説の剣はじめました〜
主人公は新米の魔女。パートナーである猫と共に、
見知らぬ街へやってきたばかりです。
持ってるものは、おばあさんからゆずられた古びたホウキと、
すりきれた占いカード、そして伝説の"魔女の大鍋"……。
あなたの物語が、いまはじまります。
初回特典
オリジナル
タロットカード
14枚組
■ロールプレイング ■予価5,800円（税抜）
10/29
OPEN
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1998 藤浪智之/佐々木 亮 ©1998 講談社/キノトローブ


GOGORPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
電撃PSはRPGの味方です
幻想水滸伝II
チョコボの不思議なダンジョン2
マール王国の人形姫
テイルズ オブ ファンタジア
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
レガイア伝説
だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～
サウザンドアームズ
イラスト／C次郎

驚きの新システム導入でさらに面白く!!



幻想水滸伝 II®

GENSOSUIKODEN II

続々と新情報が公開されてくる『幻想水滸伝 II』。発売予定の12月まであと2カ月というところまで迫ってきた。今回は11人のキャラクター紹介に加えて、まったく新しい2つのシステムと、生まれ変わった戦争システム、そして国々の歴史について紹介していこう。

幻想水滸伝 II

12月(予)	▶価格未定 ▶コナミ
RPG	▶MC(ブロック数未定)

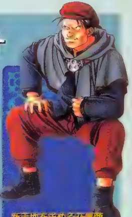
新しく登場する2つのシステム

交易 アイテム売買でお金儲け

戦闘とミニゲーム以外のお金の入手方法として登場するのがこの「交易」。これは文字通り、いろいろな町や村でアイテムを売り買いすることによってお金を稼ぐのが目的だ。交易に使うアイテムは「交易品」と呼ばれ、交易所や戦闘で入手できる。前作の「こっとう品」は交易品に含まれることになり、各地で売買されることになるぞ。お金儲けに伴って、より良い交易ルートを自分で見つけるという商人感覚の楽しみ方も生まれるだろう。



▲役に立ちそうもない「しっぱいのつぼ」も、交易品として扱われるようになるぞ。



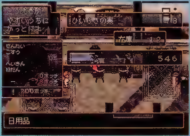
新天地を求める交易商
ゴードン
目利きの交易商であり、自ら長を務めるゴードン商会を営んでいる。商会も軌道に乗ってきたため息子に跡を継がせて、自分はそろそろ新天地へ商売を広げたいと考えている。

交易所の活用法

1.基本は安く買って高く売る
交易イベントを利用し、暴落している品を買い、高騰している品を売る。これが基本だ。

2.鑑定した骨董品を高く売る
戦闘で入手した「?交易品」を鑑定して交易所で売る。普通の店より高値で売れるぞ。

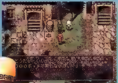
3.うわさ話を利用して儲ける
情報屋にお金を払って情報を聞き出し、交易品の価格変動を利用して売買する。



▲街や村によって、交易品の相場は違ってくる。安いところで買って、それを高いところで売ればお金が儲かるのだ。

料理 アイテムを生み出すお楽しみ要素

「料理」は新たなアイテム製造が目的のシステム。入手した材料とレシピを料理人に渡し、料理を作ってもらうのが基本だ。1度作った料理はレストランのメニューに並び、回復アイテムとして購入可能。いろんな材料とレシピが各地にあり、集めるだけでも面白いぞ。



▶いろいろな場所で、食材となるものを手に入れることが料理の第1歩だ。

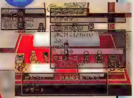


陽気な料理人
ハイ・ヨー
陽気で何ごとにも楽天的に考える料理を極めた主人公に勝負をしかけ……

新しいレシピを賭けた「料理勝負」イベント

料理のイベントとして発生する「料理勝負」。これは、勝負を挑んでくるよその料理人と料理を競うものだ。勝負に勝つと新レシピを入手できるが、負けるとそのレシピを奪われてしまう。まさに、包丁に命をかけた真剣勝負なのだ！

STEP 1 3品目のレシピと調味料を選択



▲前菜とメインとデザートの3品目で料理勝負が行われる。

STEP 2 調理中はひたすら応援だ!!



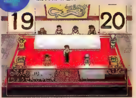
◀料理中はボタンを連打して、応援することもできるぞ。

STEP 3 4人の審査員が試食&採点



▲それぞれの料理を審査員が評価。点数は料理の完成度や審査員の好みなどにより左右される。

STEP 4 総合得点により勝敗決定!!



▲3品目の審査得点の合計によって勝敗が決まるぞ。新レシピを入手するためにも頑張ろう！

ストーリー……との……の、プレイするとハマってしまうオマケ要素、今作で……する「交易」と「料理」の2つを紹介するぞ！

物語のバックボーンと生まれ変わった

舞台となる世界設定がよくわかる 2つの国の歴史的背景

『幻想水滸伝 II』は、領土を巡る戦争が絶えないハイランド王国とジョウストン都市同盟が舞台になっている。主人公とその親友ジョウイが属するハイランド王国軍ユニコーン少年兵部隊は、都市同盟との国境を警備するために出兵していた。しかし、現ハイランド王国皇王アガレス・ブライトがミューズ市長アナベルと休戦協定を結んだため、任を解かれてキャロの街へと帰郷できるはずだったのだ。その休戦協定も謎の攻撃によって破られてしまうのだが……。

この国境紛争は 200年ほど前から続いたものであり、人々のわだかまりも非常に深くなっている。そこで、紛争の発端や都市同盟発足の経緯を詳しく説明していくぞ。これを知れば、より物語の本質がつかめるだろう。

ジョウストン都市同盟

ハイランド王国と都市国家との紛争の発端は 今から200年ほど前にさかのぼる。デュナン君主国（現サウスウィンドゥ市）で起こった内乱に乗じて、ハイランド王国が侵攻したのが始まりだ。これに対抗するため、当時のミューズ市長ジョウストンの呼びかけにより、都市国家で同盟の誓いが結ばれる。以後、長きにわたって、共通の敵の存在が同盟を維持してきたのだった。



行動的な指導者
アナベル

ミューズ市市長で、ジョウストン都市同盟を率いる意志の強い指導者。行動的で名よりも実を取るタイプ。ビクトールとは昔なじみで、その縁で彼に傭兵隊を取り仕切る任を依頼する。

ハイランド王国

建国後わずか15年で戦乱の引き金を引いたハイランド王国は、それ以後も都市同盟への攻撃を繰り返してきた。しかし、30年前のロベール皇王が指揮した侵攻を最後に、紛争は小康状態にあった。現皇王アガレスは都市同盟との共存の道を望み、休戦協定を結ぶが、それが新たな争いの火種を生む結果になろうとは誰も予想だにしなかった……。



和平を望む皇王
アガレス・ブライト

ハイランド王国皇王。都市同盟と休戦協定を結んだため、王国軍指揮官の座を息子ルカに譲るハメになる。



気丈なる皇女
ジル・ブライト

ハイランド王国皇女。アガレス・ブライトの娘にしてルカの妹。気丈な性格で、兄の野望に気づい[illegible]るが……。

戦争イベント シナリオ上で発生する特殊な団体バトル

戦争イベントとは、通常の戦闘とは違い、ストーリーの流れに合わせて発生する特殊な戦闘のことだ。前作では、ジャンケンのように3すくみの要素を持つシステムだったが、今作ではS・RPG風のものへとガラッと様変わりしている。これによって、大勢のキャラクターが一堂に会する戦いが、より戦略的かつドラマチックに演出されることになるぞ。



▲ただ戦闘を繰り広げるだけでなく、このような各キャラの会話シーンが挿入される。



▲前作と同様に、こういったシーンからの延長で戦争イベントに突入していくのだ。

勝利を我らの手に!!



◀傭兵隊の勝利！　操作方法がわからなくても、アップルの助言が勝利へと導いてくれるぞ。



年若き軍団長
ソロン・ジー

ハイランド王国第四軍軍団長。王国貴族の中でも有力な一族の次男。若くして軍団長になったため、経験不足で功を焦る面がある。

プライドの高い猛将
シード

ソロン・ジー配下の1人。自分の剣技にプライドを持つ、猛将タイプの武将。好戦的で熱くなりやすい性格をしている。

冷静な知将
クルガン

ソロン・ジー配下の1人。シードとは対照的で冷静な知将タイプ。クールな効率主義で、剣技も一流の腕を持っている。

戦争イベントを大紹介

ストーリーをより楽しむために頭に入れておきたい各国の設定と、前作から大きく変化した戦争イベントを解説。細かい設定に驚かずにはいられない！



師の志を継ぐ軍師
アップル
前作で活躍した軍師マッシュの教え子。戦いで命を落としたマッシュの伝記をまとめ上げるため、取材旅行を行っている。旅の途中で主人公たちと出会い、軍師として仲間になる。

S・RPG風のシステムで進行するぞ！

戦争イベントは真上からの見下ろし視点で、プレイヤーは基本的に各部隊の移動・行動の選択を順番に行っていく。全部隊の行動が終わったら敵のターンになり、同様に敵のターンが終われば味方ターン……と交互に攻撃を繰り返す形で展開するのだ。また序盤はアップルによる細かい操作説明があるし、操作できる部隊数も徐々に増えていくという、誰でも馴染めるような配慮がなされているぞ。



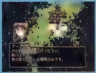
S・RPGが苦手なプレイヤーは、部隊の行動などをアップルに任せることもできる。また、行動に迷ったときは、助言を与えてくれたりするぞ。

"アップルにおまかせ"もできる!!

プレイヤーターンの流れ

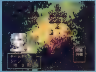
1 まずは移動

まずは、行動させたい部隊をカーソルで決定することから始まる。すると移動範囲が表示されるので、その範囲内で好きなところに部隊を移動できるのだ。



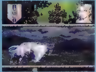
2 次は行動

部隊を移動させ終えると、どんな行動を取らせるかの選択になる。移動した場所が敵への攻撃範囲内なら、すぐに攻撃することができるぞ。



3 そして攻撃

部隊ごとに攻撃の方法は異なる（下の項目参照）が、攻撃が終わると次の部隊にカーソルが移る。こうやって全部隊の行動をプレイヤーが指示していくのだ。



全部隊の行動が終わるとターン終了

部隊の能力＆攻撃の種類

１つの部隊は最大３人のキャラで構成され、１人が主将に、残りが副将に割り当てられるぞ。各部隊には、移動力、攻撃力、防御力、射程、特殊技能といった能力があり、主将キャラの特性によってそれぞれが変化するのだ。さらに副将キャラの特性によって付加される能力もあるぞ。これによって、たった１つの部隊でもかなり個性がきわだってくることだろう。

また各部隊の攻撃種類は歩兵、弓兵、魔法兵に分かれている。これは前作と同様に、３すくみの関係になるぞ。さらにそれとは別に、特殊能力を持ったキャラを部隊に入れることによる特殊技能攻撃も可能になる。ではそれらを具体的に説明していこう。





◀ちょっと見ただけだと、まったくのS・RPGに見えるほどのデキなのだ。
▼よく見ると、魔法兵たちが前作と同じ陣形で魔法を詠唱しているぞ。



槍の名手
ツァイ
リューベの村近辺の庵に住んでいる槍戦人。槍の腕前と槍を鍛える腕前、その両方が優れていることから、人々からは"神槍のツァイ"と呼ばれている。



異国の戦士
シン
ボディガードを務める異国の戦士。"タランチュラ"という変わった剣を巧みに操る。その剣から8方向の攻撃が繰り出される"クモ斬り"の威力は凄まじい。



突撃

敵に突進して武器で直接攻撃をする。前作の３すくみの法則を継承し、魔法兵に弱く弓兵に強い。

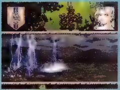


弓矢

遠距離から弓矢を放って敵を射る攻撃。歩兵に弱く魔法兵に強い。前作では飛行部隊にも強かった。

魔法

紋章を使った魔法攻撃を遠距離から仕掛ける。弓兵に弱く歩兵に強い。今作では連続で魔法を唱えられる。

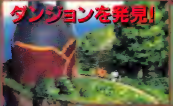


特殊技能

前作に登場した「火炎槍」が、今作では特殊技能として扱われる。ほかにもいろいろなものが登場するぞ。











新たな冒険を求めて旅立つチョコボとモーグリ



旅立ちのワンシーンをキャッチしたぞ!

これは強力! こんなにバージョンアップ!
『2』ならではの楽しいニューフィーチャー!

チョコボの不思議なダンジョン2

12/23(予)	▶¥6,800 ▶スクウェア ※「不思議なデータディスク2」同梱
ダンジョンRPG	▶MC(1ブロック)

新機軸の数々を大公開!

仲間と一緒に行動できるようになって勇気100倍の今度の冒険! でも、モンスターも新しい対抗手段をいろいろと用意しているのだ。ますますエキサイティングになった『2』の新機軸を徹底紹介しよう!!





仲間 PARTNER

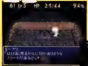
チョコボをサポートしてくれるぞ!

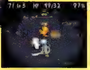
仲間たちとペアでダンジョン探索ができる『2』では、チームワークも攻略の鍵になりそう。ここではチョコボの冒険をサポートしてくれる3人の仲間たちの活躍シーンをいち早く公開！ 貴重なパートナーである彼らの能力に注目だ。



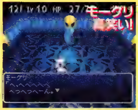
頼りになる兄貴分？ モーグリ

おなじみの仲間モーグリは、ダンジョン探索の豊かな経験を生かして、チョコボにいろいろなアドバイスをしてくれるぞ。





▲▶「2」でも豊富な知識を披露するモーグリ。今回は戦闘にも参加する大活躍ぶりだ！



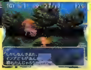
◀クリスタルらしきものを見つけ、上機嫌のモーグリ。光を放つこのクリスタルはいったい……？



最強のメカニック シド

多彩な乗り物でチョコボを助けてくれる技師。画面写真から推測するに、彼とはどこかの建物の中で出会うようだぞ。





▲▶チョコボ顔負けの力強さで、モンスターと戦うシド。ここはもしかしてシドタワー？



◀仲間になると、なんとお手製のシドタンクに乗って一緒に戦ってくれる。すごすぎる〜！



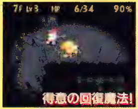
デブチョコボとお友だち？ 白魔道士

チョコボの冒険に同行する理由などは、まだ謎の白魔道士。画面写真に登場しているデブチョコボに関係が……？





▲▶スケルトンに襲われているデブチョコボを救出！ とても勇敢な女の子のようだ。



◀回復だけでなく、アンデッドモンスターの退治もできる白魔道士。一緒にいてくれると心強いね。

モンスター



チョコボを倒すためにレベルアップ!!

なんと『2』では、チョコボを倒すためにモンスターもさまざまな手段でレベルアップ！ レベルアップしたモンスターは強力になると同時に、新しい攻撃手段で襲ってくるのだ!!

ゴブリンの場合

今回も序盤の強敵として登場するゴブリンは、他のモンスターを倒すことでレベルアップするようになった。レベルアップをすると、強敵のダークゴブリンにグレードアップしてしまうのだ。こうなるともう、逃げるが勝ち!?



▲ゴブリン出現。でも少しようすがおかしい……。



▲グズグズをいじめるゴブリン。これも弱肉強食か？



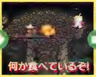
◀グズグズを倒してレベルアップしたゴブリンが、ダークゴブリンに成長してしまった！

ナッツイーターの場合

他のモンスターを倒すことのないモンスターたちも、独自の方法でレベルアップする。このナッツイーターはその1種で、あるアイテムを〝食べる〟ことでレベルアップを果たすのだ。グレードアップするとドクロイーターになるぞ！



▲ナッツイーターと戦うチョコボ。モーグリは傍観中。



▲え？？？ ナッツイーターが何かを食べ始めたぞ。



◀食事を終えたナッツイーターのレベルが上がり、ドクロイーターに変身！ ヤベェ。

MONSTER



ツメ&クラ CLAW&SADDLE

パラメータに隠された秘密とは?

ツメやクラには新たに、「耐久度」や「頑丈さ」などの新しいパラメータが追加された。ツメやクラは必ずいつか壊れるので、これらのパラメータをチェックすることで、どれだけ壊れにくいかがわかるのだ。

ツメ・クラの装備

『2』には、チョコボ用のツメだけでも50種類以上のバリエーションが用意されている。それらの装備品は、一度装備してみないとどんな能力をもっているのかわからない。手に入れたらそのつど識別する必要があるのだ。



◀ダンジョンで入手したツメやクラは、初めどんな性能をもつのかわからない



▶装備してみればパラメータが判明するが、呪いにも注意しないと……。

ツメ・クラの破損

装備しているツメは敵を攻撃することで、逆にクラは攻撃を受けることで耐久度が減少し、最後には壊れてしまうぞ。



◀装備品が壊れると「不思議なハネ」が出現する

●パラメータ解説●



❶攻撃力・防御力
攻撃力は敵に与えるダメージ、防御力は敵から受けるダメージに影響する。

❷耐久度
この数値が0になるとツメやクラが壊れてしまう。数値が高いほど長く使えるのだ。

❸元気度
使いづらい装備品ほどこの数値が高く、チョコボの元気さ(画面右上の%)を消費する。

❹頑丈さ
装備品の壊れにくさを示す。この数値が高いほど、耐久度が減りづらくなる。

❺すばやさ
装備することでどれだけ素早くなるかを示す。数値が高いほどチョコボが素早くなる。

❻命中率・回避率
命中率は敵に攻撃がヒットする確率に、回避率は敵からの攻撃を回避する確率に影響する。

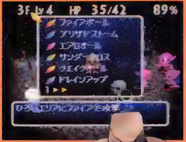
❼クリティカル率・特殊防御
クリティカルを出す確率と、敵の特殊攻撃から受けるダメージに影響する。

❽属性
装備品の属性。6属性(火、氷、雷、風、地、聖)のどれかが表示されることがある。

不思議なハネ FEATHER

意外な秘密が少しずつ明らかに!

ツメやクラが壊れると出現する「不思議なハネ」の使い道が1つ判明した! 今回は、魔法の本がもつパワーを飛躍的にアップさせる「魔法系のハネ」の使用例を紹介。ちなみに、召喚魔法やステータスに影響するハネもあるそうだ。



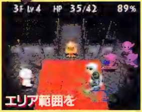
▲ハネは100種類以上もあり、魔法系のハネも豊富にあるようだ。





ファイアの本+不思議なハネ
ファイアボール

『2』では、ファイアなどの魔法の本はいずれも単体攻撃魔法。しかし「不思議なハネ」を持っていれば広範囲の敵を攻撃できる魔法に変化する。ハネを使って発動する魔法も、魔法の本と同じように、使えば使うほど強力な魔法になっていくぞ。



▲効果範囲は3×3の正方形。汎用性がかなり高そうだ。





▲▶モンスターに炎の塊が派手にほとばしる! これぞハネの威力だ!



TRAP トラップ

使い方しだいで強力な武器となる!

チョコボの行く手を阻む意地悪で多彩なトラップは、もちろん健在。ところが「2」では、モンスターが引っかかるトラップも登場するのだ。うまく利用すれば、冒険を有利に運ぶことができるぞ！

地雷

おなじみの地雷は、一番やっかいなトラップの1つ。モンスターをうまくおびき寄せ、地雷を踏ませれば大ダメージを与えることができるぞ。



◀地雷発見!! しかしゴブリンはかまわず進み…。



◀地雷でゴブリンが自爆!! 爆発で壁まで崩れてしまった!



▲床にもくぼみが！ ここに敵を誘えば高低さで戦闘が有利になるぞ。

落とし穴

踏んだ瞬間に、1フロア下に転落してしまう落とし穴。ピンチの場面ではわざと落っこちて、下のフロアに逃げるのも1つの手段。



◀あからさまに怪しい枯れ草の山。しかし警戒心が薄いチョコボは…。



◀好奇心のおもむくままに踏んでしまう。で、やっぱり落とし穴。



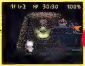
▲取り残されたモーグリの反応が楽しい。もちろんあとを追うでしょ？



ブリザドの本+不思議なハネ

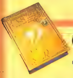
ブリザドストーム

放射状に冷たい吹雪を放射する魔法。遠くにいくほど効果範囲が広がる形なので、複数のモンスターを巻き込むには、うまく誘導する必要がありそうだ。



▶放射状に伸びる変則的な効果範囲だ。

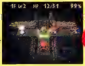




サンダーの本+不思議なハネ

サンダークロス

直線上の敵を貫通してダメージを与える雷の矢を、前後左右の4方向に発射する魔法。写真のような十字路では、その威力を最大限に発揮してくれるだろう。



▶モンスターを通路におびき寄せて使えば効果バツグン！



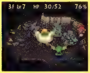


エアロの本+不思議なハネ

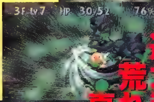
エアロオール

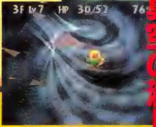
巨大な竜巻を発生させ、周囲にいるモンスターすべてを上空に巻き上げる魔法。画面全体が効果範囲なので、モンスターの巣に飛び込んだ場合など、敵に囲まれたときには絶大な効果が得られるはずだ。でもこの魔法を使っていけば、いったいどんな強力な魔法になるのだろう？





▲ピンチのときほど効果は大きい。最後の切り札か？





▶超ヘビー級のゴーレムすら巻き上げる。そのパワーは絶大！

迫力満点!!
荒れ狂う
真空の渦!!

システム&モンスターの新情報を大紹介!





コルネット&クルル

かっこいい王子さまに一目惚れしちゃった人形使いの女の子・コルネットと、その親友でトラブルメーカーの妖精型の人形・クルルが大活躍するファンタジックなRPG『マール王国の人形姫』。今回は、フィールド間の移動方法や仲間の人形たちをラッパの演奏で応援すると発動する「ごほうび」のシステムを解説。さらにコルネットの邪魔をするかわいいモンスターを仲間にしちゃう方法などなど、気になる新情報を一挙に大紹介するぞ！

イメージイラスト完成

中央に座っているコルネットとクルルの人形がかわいい、ゲームの雰囲気にピッタリのイメージイラスト。実はこのイラストは、あることに使われる予定なのだ（ヒントは形）。詳しくは次回紹介するのでお楽しみに！

マール王国の

SYSTEM システム 「移動」と「ごほうび」のシステムが判明!

移動

このゲームでは、街や村、ダンジョンなどのフィールド間の移動は、ワールドマップで行うことになる（下の連続写真）。ただ、最初からどこにでも移動できるわけではなく、情報を集めたり、イベントをクリアすることで、移動できる場所が増えていくのだ。





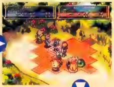




ごほうび

Vol.81で、コルネットがラッパで曲を演奏して人形たちの応援していると何かいいことが起こると紹介したが、それが「ごほうび」なのだ（人形を応援したごほうび、ということかな？）。「ごほうび」とは、コルネットが人形たちを何度か応援すると使えるようになる特殊技のことで、強力な魔法のようなものらしい。どんな技があるのか、詳しくはわからないけど、きっと役に立つはずだ。





プリンボンバー炸裂

◀▼空からお〜っきなプリンが落ちてきて、敵をペシャンコにする「ごほうび」技のひとつ、名付けてプリンボンバー（編集部で勝手に命名）！　この技で倒された敵は意外に幸せかもしれないね（笑）。







王子様（フェルディナンド）

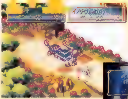
人形姫

マール王国の人形姫

12月(予) RPG	▶¥5,800(予)　▶日本一ソフトウェア
	▶MC(ブロック数未定)

MONSTER モンスター
モンスターを仲間にできちゃうのだ！

モンスターは当然、敵として登場するのだが、なんと人形たちと同じように仲間にもできることが判明！　ただし、すべてのモンスターがコルネットの仲間になるわけではないらしいぞ。ここでは、モンスターたちを仲間にする方法と、ゲームに登場するモンスターをちょっとだけ紹介だ。

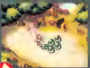




▲いったいどんなモンスターが仲間になるのか？　考えるだけでワクワクしちゃうよね。
▶仲間になったモンスターを預かってくれる「モンスターじじい」というキャラも登場する。

仲間にする方法

モンスターを仲間にするには、コルネットがモンスターをやっつければいい。ただ、モンスターが仲間になるかはランダムなので、[illegible]

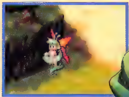


▶コルネットがモンス[illegible]



▲モンスターが仲間に[illegible]
▶[illegible]

モンスターが仲間に





フェアリー

おくびょうでめったに人前に出てこないかわいい妖精。力は弱いが、ステータス異常を起こす魔法を使える。





マーメイド

水辺で生活する美しい人魚。回復魔法を使うことができるので、仲間になってくれればとっても心強い。





ナインテール

極寒の地に棲んでいる回復魔法を使うモンスター。その土地の人々からは、神の使いとして崇(あが)められている。



クルルの情報コーナー 第3回

ヤッホーッ！　みんなの心のオアシス、クルルちゃんだよ～。みんなの応援のおかげで、このコーナーも3回目に突入。これからもがんばっていくからね。さて、今回はついに始まった予約キャンペーンのことや体験版のことを教えちゃうよ。

1 予約キャンペーン実施中

みんな「マール」を予約した？　まだの人はお店でソフトを予約して、下のハガキにスタンプを押してもらってね。そのハガキを日本一ソフトウェアに送れば、設定資料集がもらえるの。それと今回は、予約キャンペーン用のポスターを10名にプレゼント！



▲詳しい応募方法は、欄外を見てね。よ・ろ・し・く♥

予約ハガキ



応募方法　「マール王国の人形姫」予約キャンペーン用ポスターが欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢、それに「ポスター希望」と書いて右ページの「ハガキ募集」のあて先まで送ってね（10月22日消印有効）。抽選で10名の方にポスターをプレゼント。なお当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。



2 「電撃PlayStation D11」ついに登場

『マール』の楽しい体験版が収録されたDPS-D11が10月15日に発売されるんだって、ラッキー！ と〜ってもプリティなあたしが出演するのはもちろん、コルネットもがんばってるから、みんなプレイしてみてね。ではここで、体験版に収録されている内容をみんなに教えちゃうよ。



ゲーム

実際のゲームがちょっとだけ遊べるの。あたしたちの住むオレンジ村や不思議の森を探索できるわよ。

ミュージカル

Vol.84で紹介しているコルネットとあたしのミュージカルイベントも見ることができるわよ。





設定資料集

あたしたち登場人物の詳しいプロフィールとストーリーが見られる設定資料集も付いてるの。

3 ハガキ募集

突然だけど、このあたしのコーナーで『マール』のイラストを大募集しちゃうよ！ あたしやコルネットはもちろん、王子様やエトワール、マージョリー一味でもいいので、どんどん描いて下のあて先まで送ってね。あと、このコーナーへの質問や意見なんかでも、もちろんOK。楽しみに待ってるよ〜！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで

TALES OF PHANTASIA

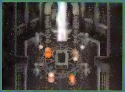
リアルタイム戦闘システムや、多彩なキャラによる数々のドラマが魅力の「テイルズ オブ ファンタジア（TOP）」。最新の画面と情報を基に、その魅力を解析しよう！

テイルズ オブ ファンタジア
12月（予） RPG ▶価格未定 ▶ナムコ ▶MC（ブロック数未定）

RPGファンの期待が高まる「TOP」の最新情報を公開!!

オープニングストーリーの一部を紹介

[illegible]

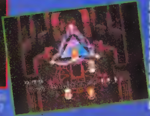




▲[illegible]

▲[illegible]





▲[illegible]

魔法

「[illegible]」という魔法しかなかった「テイルズ オブ [illegible]」[illegible] 召喚術「イフリート」を紹介しよう。

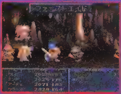
召喚術 イフリート



◀呪文が発動[illegible]

▲[illegible]

法術 ファーストエイド



◀[illegible]



メインキャラを演じる声優陣を大発表!!

ゲームシステムやストーリーと並んで、『TOP』の魅力の１つとなっているのが、主人公を始めとするメインキャラクターたち、そして、彼らによるドラマチックなイベントの数々だ。今回、SFCからPSに移植されることによって、音声による演出も大幅に強化され、それらのイベントもより魅力的になることはほぼ確実。そこで、ついに発表された、メインキャラの声を担当する声優陣を紹介するぞ！

才能を秘めた若き剣士
クレス・アルベイン



剣術道場の師範を務める元騎士団長の父に教えを受けた、17歳の見習い剣士だ。このクレスを演じるのは、ＳＦＣ版と同じ草尾毅さん。明るく前向きな少年を演じさせたらこの人しかいない、という草尾さんは、まさにハマリ役と言える。



キャラクターボイス
草尾　毅

優しき心を持つ法術師
ミント・アドネード



常に主人公たちの傷を癒してくれる、ちょっと控えめなミントは、パーティに欠かせない存在だ。18歳とクレスより年上の彼女を演じるのは、岩男潤子さん。ＳＦＣ版のこおろぎさとみさんとは、また違ったミント像を見せてくれるはずだ。



キャラクターボイス
岩男潤子

明るく元気な魔術師
アーチェ・クライン



パーティの中で唯一「魔術」を使えるハーフエルフのアーチェは、クレスと同じ17歳。人見知りをしたことがないという明るい女の子だ。ときに子どもっぽく、ときに大人の雰囲気を見せるアーチェを演じるのは、ＳＦＣ版と同じ、かないみかさん。



キャラクターボイス
かないみか

義理人情に厚い弓使い
チェスター・バークライト



クレスの幼なじみで、いまは亡き両親に代わって幼い妹のアミィを育てるしっかり者だ。このチェスターを演じるのは、伊藤健太郎さん。ちなみにＳＦＣ版では、草尾さんがクレスとともに演じていたのだ。



キャラクターボイス
伊藤健太郎

ちょっと頑固な召喚師
クラース・Ｆ・レスター



人間が使えない「魔術」の代わりに、精霊を行使する「召喚術」を研究する魔法研究家だ。29歳とちょっと渋めのクラースは、ＳＦＣ版と同じくベテラン声優の井上和彦さんが担当。しびれるようなセリフを連発してくれることだろう。



キャラクターボイス
井上和彦



お待たせの最新情報＆アフレコ報告

待ちに待った『エリーのアトリエ』のゲーム画面が到着！　そこで今回は、今までのおさらいも兼ねて、ゲーム内容をダイジェストで紹介するぞ。また、先日行われたアフレコの模様と、メインキャラ紹介を併せてお届けしよう。

エリーのアトリエ
〜ザールブルグの錬金術士2〜

待望の画面写真ついに公開！

「エリーのアトリエ」は、落ちこぼれ錬金術士の奮闘記を描いて大ヒットとなった「マリーのアトリエ」の続編。物を作り出す楽しさはそのままに、さらなるパワーアップを遂げる新感覚ＲＰＧ第２弾だ。今作の主人公は、伝説の人となったマルローネに命を救われ、彼女のようになりたいと錬金術士を目指す女の子・エルフィール（通称エリー）。王立魔術学校〝アカデミー〟に合格点スレスレで入学したエリーは寮に入れず、働きながらの学業生活を送ることになるのだ。勉強と仕事を両立させながら夢をかなえるために頑張るエリーの、大忙しの４年間が始まるぞ。

依頼　大事な収入源

生活するために、エリーは錬金術の知識を生かしてお金を稼ぐことになる。酒場・飛翔亭でアイテムの入手や作成などの依頼を紹介してもらい、期限内に納品して報酬を得ていくのだ。



▶依頼の内容も変わったものが登場するぞ。

戦闘　モンスターとの遭遇

材料となるアイテムの多くは、街の外に行かないと手に入れることができない。しかし街の外はモンスターが出没し、危険極まりない。エリーは冒険者を雇い、護衛してもらいながらアイテム採取をするのだ。



▶画面左下の「風」という文字は、何かの属性？

工房　生活の拠点

イングリド先生に世話してもらって、エリーが住むことになる工房。エリーはここで、寝泊まりしたりアイテム作成を行ったりするのだ。前作より広くなって、より使いやすいように家具の配置も変更されているぞ。



▲Vol.79で掲載したイラストがそのまま反映されている。ピカピカの床も汚くなるかな？

調合　アイテムの作成

調合とは、材料を掛け合わせて新しいアイテムを作り出すことだ。この調合にはレシピ、ブレンド、オリジナルといった３種類の調合方法がある。作ったアイテムは、見た目の〝品質〟と性能の〝効力〟という２つのパラメータで評価されるぞ。



▲最初は簡単な物しか作れないが、参考書を読むことでその数と種類は増えていくぞ。

イベント　さまざまな出会い

エリーはアカデミーや飛翔亭、そして工房でたくさんの人々と出会っていく。いろんな依頼や相談を通して、イベントが発生していくのだ。イベントの数は、前作を遥かに超えたものになるぞ。



◀お嬢様のアイゼルとは、仲良くなるのも対立するのもプレイヤーの行動しだいだ。

エリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士2〜	
年末予定 RPG	▶¥5,800　▶ガスト
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

NEWS 増刊D12に体験版が入る!!

11月16日発売の電撃ＰＳ－Ｄ12に、『エリー』の体験版が収録されることが決定したぞ。急きょ作られたものなので音声なし＆バランス未調整だが、ゲームの基本的な流れはつかむことができるだろう。

  / illustration：山形伊佐衛門　※画面写真は開発中のものです。

キャラに命が吹き込まれる現場を直撃取材!!

独占アフレコレポート

プレゼント付き❤

8月下旬から9月上旬までの6日間…… 総勢22人の声優さんを迎え、計31キャラの音声収録が行われた。なんと台本の厚さは3cm以上もあり、『エリー』のセリフ数の多さがうかがい知れる。とりあえず、おとなしく隅の方に座って声優さんのセリフを聴くことにする。……う～ん、コレはスゴイ！　前作もキャラがイキイキとしゃべっていたけれど、今作はさらにそれがパワーアップした感がある。圧倒的なセリフ量を目の当たりにして、開発チーフ・吉池氏の気合いの入れようが伝わってくるかのようだ。ほかのスタッフもそんな彼の意図を理解してか的確な指示を声優さんに与え、また声優さんも賢明にそれに応える……。まさに〝プロ〟の現場だったぞ。

ちなみに長沢美樹さんが歌うエンディングテーマは、レコーディング済み。どんな歌なのかとても楽しみだ。

このゲームの主人公で本来は元気な娘。マルローネと違ってがさつでもないし、部屋もきれいにしている(でも掃除は苦手)。少々食い意地が張っているところや、よく眠るところは育ち盛りだからかもしれない。





エリーのライバル的な存在。ワイマール家の息女で、少々高飛車。自分よりも成績の良い、ノルディスのことが気になっている。



入学試験にトップで合格したイングリドの教え子の1人。穏和な性格で周りからの人望も厚い。エリーにちょっと興味を持っている。



女神アルテナを祀(まつ)るフローベル教会の一人娘。生まれつき教会暮らしのため、最近になって外の世界を見てみたいと思っている。



人当たりの良さと、殺人的な歌声で「ザールブルグにこの男あり」と言わしめるほどの名物男。髪の毛は常に悩みの種のようだ。



飛翔亭の店主ディオの一人娘。叔父のクーゲルが酒場を手伝うようになったため、カウンターで笑顔を振りまくことがもっぱらの仕事となった



アカデミー内ショップの新店員。6年かけて(2留で)卒業した元アカデミー生。性格が少々とろくさいが、物覚えや理解力は高い。



エリーの面倒を見るアカデミーの教師。ドルニエ校長の一番弟子でもあり、今なお研究を重ねて高度な理論を求めている。



イングリドをライバル視する、ドルニエ校長の二番弟子。各地を旅していたが、イングリドと対決するために帰ってきた。





クライス

CV:子安武人

首席でアカデミーを卒業したマルローネの友人。



マルローネ

CV:氷上恭子

前作の主人公。旅の途中で伝染病からエリーの命を救う。

収録後の開発チーフをキャッチ!

ミニインタビュー

『エリー』の開発チーフであるガストの吉池真一氏に、アフレコ後の心境を語ってもらったぞ。

――アフレコを終えてのご感想は？
吉池真一氏(以下、敬称略)：疲れました。今回はアシストしてくれるスタッフもいたのですが、やっぱり疲れました(笑)。体力がないと、こういうときつらいですね。
――台本を書く上で気を使ったことは？
吉池：各キャラの台詞回しです。どれだけ「普通」な感じが出せるか、さらに台詞だけでどのキャラかがわかるか、が鍵だと思って作りました。簡単に個性を出す方法(一人称や語尾を変えるとか、関西弁にするとか)はしたくなかったので余計大変でした。
――声優さんの声はいかがでしたか？
吉池：まったくイメージ通りの人もいましたが、中には想像以上にカワイイ人もいました(笑)。当たり前のことですが、イラストを見て想像する声が人それぞれ異なる、ということを改めて難しいと思いましたね。
――ゲームに対する手応えはどうですか？
吉池：まだ全然手応えも自信もないです。ただ、音声は前作と比べて相当ボリュームがあるのは間違いないですよ。
――制作の最終段階への意気込みをどうぞ。
吉池：これからが勝負のときです。1日ごとに完成度が上がっていくので、気合いを入れてよりよいゲームにしたいですね。

声優サイン入り

ポラロイド写真プレゼント

『エリー』に出演している声優さんの直筆サイン入りポラロイド写真をセットにして、抽選で各1名(合計7名)にプレゼント！官製ハガキに欲しいセットの番号、住所、氏名、電話番号を明記して、下のあて先まで送って下さい。しめ切りは10月22日(当日消印有効)です。

①新入生セット：エリー、アイゼル、ノルディス
②飛翔亭セット：ディオ、クーゲル、フレア
③城&教会セット：エンデルク、ダグラス、ミルカッセ
④冒険者Aセット：ハレッシュ、冒険者A、冒険者B、冒険者C
⑤冒険者Bセット：ルーウェン、冒険者D、冒険者E
⑥アカデミーセット：ルイーゼ、ヘルミーナ、ドルニエ
⑦マリーセット：マルローネ、クライス、イングリド

【あて先】〒101-8305
(株)メディアワークス　DPS編集部
「エリーのアフレコ」係

ATELIER ELIE ～ザールブルグの錬金術士2～

レガイア伝説

戦闘のカギを握る召喚〈獣(セル)〉を大紹介!!

ド迫力のフルポリゴンバトルが魅力の『レガイア伝説』。今回は戦闘の行方を大きく左右する召喚〈獣〉にスポットを当て、その代表的なものを紹介していくぞ!



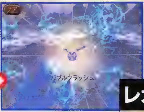
▶水獣ギザムとのバトル。倒した瞬間、ギザムの体が半透明に変化する。

▶ノアの腕についている〈聖獣〉テルマが、ギザムの特殊能力を吸収!

▶次の戦闘から、ギザムを召喚してその能力を利用することができるようになるのだ。

▶現れたギザム、敵として登場したときとは、体の色が異なっている。

まず初めに、〈獣〉を召喚するために必要な手順について説明しよう。〈獣〉は基本的に最初は敵として登場し、この時点では召喚は不可能。戦闘で勝利することによって、一定の確率でその能力を吸収、召喚することが可能になるのだ。そして、このときポイントとなるのが、〈聖獣(ラ・セル)〉の存在。主人公たちは3人とも、〈聖獣〉と呼ばれる意志を持つ生き物を利き腕につけており、この〈聖獣〉の力を借りて〈獣〉を召喚することになるぞ。さらに〈獣〉の能力を吸収する際は、〈聖獣〉の力を借りずに相手を倒さなければならない。うまく倒すことができれば〈聖獣〉は主人の能力を認め、召喚の手助けをしてくれるのだ。〈獣〉の力を効果的に使って、激しい戦闘を勝ち抜いていこう。



▲ギザムの特殊能力、バブルクラッシュが発動! ノアはMPを消費する。

KEYWORD CHECK キーワードチェック

古代より人類を支えてきた生物、〈獣〉とはいったい何か?

[illegible]





レガイア伝説

10/29 RPG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

獣×8〈セル〉

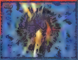
今回、新たに8体の〈獣〉を紹介。〈獣〉はそれぞれが光、地、闇などの属性を持っており、その属性を[illegible]した攻撃を[illegible]としているのだ。ここでは、[illegible]能力もチェックしていくぞ。

光獣 スプーン



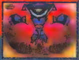
5つの[illegible]から放たれる[illegible]なる光の力によって、[illegible]る〈獣〉だ。

地獣 イオタ



[illegible]入口を開き、そこに[illegible]引きずり込んで攻撃する。そのダメージは非常に大きい。

闇獣 プエラ



[illegible]力を[illegible]。

雷獣 ギリアム



[illegible]に向けて放射して、敵[illegible]を持っている。

風獣 ナータ



小型で機動力に優れた[illegible]両腕にある[illegible]ことによって真空波[illegible]うに切り裂く。

2体の特殊〈獣〉の存在がついに明らかになった!

これまでの記事で数体の〈獣〉を紹介してきたが、新たに2体の隠し〈獣〉の存在が明らかになった。1体は半透明の姿をした海洋生物“ミュール”。もう1体はまるで死神ともいうべき恐ろしい姿の“ジェド”だ。両方とも名前についた“聖”の文字からわかるように、ほかの数十種の〈獣〉を凌駕する特別な存在。入手方法も通常の〈獣〉とは異なり、特別なイベントをこなさなければその能力を吸収することはできなくなっているのだ。さらに注目したいのが、他を圧倒する大迫力の登場シーン！このページでは、2体の特殊攻撃を連続写真で紹介しているので要チェック！そのスゴさを感じてもらいたい。

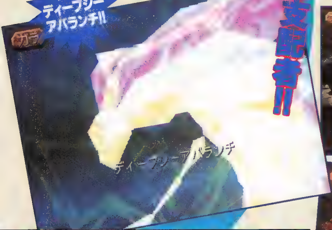


聖水獣 ミュール

水の属性を持つミュールは、深海に棲む魚に似た巨大な生物。見たものを魅了する神秘的な美しさと穏やかな気性から、人々の間では「神の使い」という名で呼ばれることも多い。召喚すると自らが棲む深海の世界へと敵を引き込み、津波のごとく激しい海流を発生させる“ディープシーアバランチ”で大ダメージを与える。



ディープシーアバランチ!!



…の支配者!!



ジェド

見た目にも恐ろしい闇の〈獣〉、ジェド。ほかの〈獣〉の死骸によって作られた、その姿はまさに死神そのものだ。召喚すると闇とともに現れたのち、生あるものすべての命を奪う“漆黒の鎌”を大きく振り上げ、一気に振り下ろす。この一撃必殺の攻撃“プロミス・デス”によってどんな強力な敵も一刀のもとに消滅させてしまうのだ。



プロミス・デス!!



光獣 ハーヴ



浮遊する球状の物体に3本の台座がついた奇妙な姿の〈獣〉。その球体から溢れる聖なる光は主人公たちの英気を蘇らせてくれる。

火獣 ゴロゴロ



地中深くの溶岩に生息。蛇のような全身で敵の周りを高速回転し、その遠心力から生み出される熱エネルギーを敵に叩きつける。

光獣 アルル



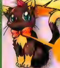
巨大な砲身が体の大部分を占めている〈獣〉。その砲身から光エネルギーを放ち攻撃を行う。その威力は絶大で、敵は跡形もなく消え去る。

アイテム屋を運営するライト感覚RPG!



だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～

全アイテム収集を目標にダンジョンを大冒険！ お店の経営者の立場でプレイする、夢いっぱいのRPGを詳しく紹介するぞ!!

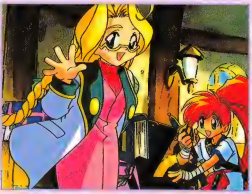


お店を開いて商売しよう！

このゲームの主人公は魔法使いの女の子サララ。ダンジョンのふもとにある小さな町へとやってきた彼女は、冒険者を相手にアイテムを扱う店を始めるのだ。とはいっても、サララが最初に持っているアイテムはほんのわずか。商品を増やすためには、冒険者とともにダンジョンへ出かけ、アイテムを集めることが必要となるぞ。ダンジョンで見つけたアイテムを持ち帰り、お店で売ってはまたダンジョンへ。これを繰り返して全256種のアイテムを収集することが、この『だんじょん商店会』の目的なのだ。



▲アイテム収集のために、危険がいっぱいのダンジョンへ出かけることに。



▶個性豊かな住人や冒険者が、お店にやってくる。サービスと笑顔を忘れずにね。

モンスターと"交渉"してレアアイテムをゲット

RPGの世界では、ダンジョン内でモンスターと出会ったら"即戦闘"が普通のパターン。しかしこのゲームでは、なんとモンスター相手に商談をすることができるのだ！ モンスターと接触したら"交渉"コマンドを選択。するとモンスター側から、何かアイテムを売りたい、または買いたいなどと持ち掛けてくるぞ。そこで値段を決めて（半額、割引、定額、割増、倍額の5種類から選択）交渉し、商談が成立すれば、モンスターは戦闘をせずに去っていくのだ。ただし、アイテムを高く売りつけようとすると交渉が決裂。交渉に失敗すると、モンスターから攻撃を受けてしまうので注意しよう。[illegible]ムを手に入れることができるぞ。



▲[illegible]タート。購入、売却、交換などの交渉内容はモンスターが提示してくる。



◀モンスターによって、欲しがるアイテムはさまざま。ただで

●いろんなお客さんがやってくるのだ！●

お店には「女の子へのプレゼントが欲しい」とか「強い武器を手に入れたい」といった、さまざまな要望を持ったお客さんがやってくる。また、夕方は買い物中のおばさん、夜中には怪しげな風貌の男というふうに、時間帯によって来店するお客さんの層が異なるぞ。お客さんに合わせて朝、昼、晩と店頭に飾る目玉商品を変えていくと、お店はさらに繁盛していくのだ。特に冒険者にサービスしてあげると、お得意さまとしてグーンと仲良しになれちゃうぞ。



▲おなかをすかせた少女が来店。赤いリンゴがあってよかった！



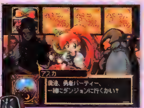
◀店頭に飾ってあった目玉商品につられて、勇者が買い物にやってきたぞ

だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～
10|29 RPG ▶¥5,800 ▶講談社 ▶MC（1ブロック）



仲間といっしょに冒険しよう!

ダンジョンでのアイテム収集は、町で知り合った勇者や騎士団員、さらには獣人や魔族たちといった3人1組のパーティの力を借りて行うことになるぞ。攻撃力バッチリの頼もしいチームや、回復専門の弱小チームなど、各パーティの特技や強さは実にさまざま。冒険者の酒場を訪れて好きなグループを選択し、パーティを組んでダンジョンへ出発するのだ。ここではそんなパーティの中から一部を紹介しよう。



▲ダンジョンに行く前に冒険者の酒場へ立ち寄って、パーティを結成。



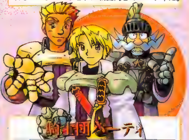
女盗賊パーティ

町で暗躍する悪どい“盗賊ギルド”に対抗して結成された、女性ばかりの盗賊団。世界征服を夢見る派手好きなお姉さんルビィがリーダーだ。初めは小さな盗賊団だけど、いっしょにダンジョンへ行くうちに勢力を伸ばしていくぞ。



勇者パーティ

ダンジョンに棲む魔王を倒すべくやってきた、勇者アスカとその仲間たち。勇者とはいっても、アスカはまだまだ修行中なので、よりよい武具を売ってあげれば彼女たちの力になれるはず。攻守のバランスがとれた戦闘向きのパーティだ。



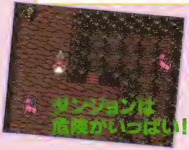
騎士団パーティ

町にそびえる城で働く騎士たち。現在、城にはこの3人しか騎士がおらず、王も形だけの存在となっている。リーダーのライアットは真面目で優しい新米騎士。3人とも攻撃力の高い頼もしいパーティなのだ。



研究家パーティ

町のダンジョン研究所にいる学者キリールと助手、そしてスポンサーのパーティ。ダンジョンに関しては誰よりも詳しいが、戦闘はまるでダメ。助手たちはキリールに恋しているのだが、彼女はいつも研究のことで頭がいっぱい…。





人間になりたいという夢を持つ、格闘猫娘チャチャがリーダー。彼女は最初、客として店を訪れるぞ。人間から差別を受けて町外れの獣人の森に住んでいる彼女たちに優しく接してあげれば、心強い味方になってくれるだろう。

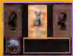
●ほかのRPGとはココが違う!●

『だんじょん商店会』ならではのユニークなシステムを紹介!!

お店の経営者という立場で、商売や冒険が楽しめる『だんじょん商店会』。実は、左で紹介した以外にも、数々のユニークなゲームシステムが存在するのだ。ここではシナリオ選択の仕方や独特のレベルアップ方法、そしてエンディングに直接関係するアイテム収集の3つのオリジナル要素を紹介しよう。

① 占いカードでシナリオ選択!

このゲームにはたびたび“魔女のカード占い”をするシーンが登場する。ここで選択したカードは、全8本ある1話完結のショートシナリオに対応しているのだ。カードを選ぶとシナリオがランダムで発生していくから、2度目以降のプレイでも新鮮な気持ちで遊べるのがウレシイね。8本全部クリアすると、いよいよエンディングが待っている。エンディングは、各グループとの友好度によって変化するぞ。


◀カードを選ぶと、シナリオがスタート。


▶そのシナリオでしか入手できないアイテムもあるぞ。

② レベルアップは2通り!

戦闘を繰り返し、冒険者としてレベルアップしていくのは通常のRPGと同じ。それに加え、商店会本部に会費を払って、商売人レベルを上げることも可能だ。このレベルがアップすれば、町でより多くのアイテムを買い付けられるようになるぞ。



③ アイテム収集モードが楽しい!

①で述べたように、全部のシナリオをクリアすれば、一応エンディングを見ることはできる。だが、このゲームの本当の目的は、アイテムがたくさん入る魔女の大鍋をいっぱいにすることだ。何度もプレイを繰り返して、256種類あるアイテムをすべて手に入れたとき「大鍋を満たした魔女は幸せになれる」という伝説が実現する。プレイヤーはそこで初めて、真のエンディングを見ることができるというワケだ。



▲すべてのアイテムをそろえて、真のエンディングを見よう!

想いが武器を強くする！ 注目のマイスターシステムの全貌に鋭く迫る!!

アトラスとレッドカンパニーの強力タッグが贈る、注目度120%の大作RPG『サウザンドアームズ』。今回は、このゲームの最大の特徴である武器のレベルアップシステム、その名も"マイスターシステム"について徹底チェック！ 従来のRPGの常識をくつがえす、華やかな恋愛要素と楽しいデートイベントに注目しよう。

STEP 1 ラブラブデートで"よろしく度"アップ!!

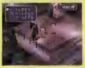
女性キャラの"想い"を込めて武器を鍛えるということ以外は、これまですべてが謎のベールに包まれていた"マイスターシステム"。このシステムで武器を鍛えるには、まず想いを込める女性キャラの"よろしく度"（このゲームでの親密度）を高める必要がある。そして、そのよろしく度は以下に紹介するデートイベントやミニゲーム、プレゼントによってアップさせるのだ。女性キャラたちの魅力が花開くドキドキのデートイベント。まずはその流れと、実際の内容に迫っていくぞ！

女神像にお願い♥

女性キャラとのデートイベントは、旅の途中に立ち寄った街で謎の女神像に話しかければＯＫ。デートが始まると、主人公のマイスと相手の女性キャラが複数あるデートスポットを巡り歩き、ここと決めた場所でデートするぞ。プレゼントやミニゲームをするときも女神像と話せばＯＫ。



◀デートに誘うときには、バイオリズムを表す"ウキウキ度"にも注意が必要。



◀どの女性キャラを誘うか決めたら、すぐにデートをセッティング！ ドキドキ。

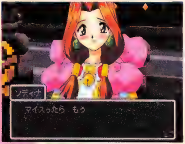


▲複数あるデートスポットの中から、デートの場所を決めるのだ。

ウキウキデート ソディナの場合

素直で心優しい性格のヒロイン、ソディナ。そんな彼女とのデートは、夕暮れの海で夕日を見たりといったムーディーなシチュエーションがグッドかな？ デート中の会話には選択肢が入り、その返答によって、よろしく度が上下するのだ。





▲マイスの言葉に照れて頬を赤く染めるソディナ。あまりのかわいさにクラクラ。



◀マイスの答えに好印象を持ったようす。突然の質問に、デート中も気は抜けない。

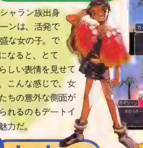


サウザンドアームズ

12月（予） RPG
▶価格未定 ▶アトラス
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

サウザンドアームズ THOUSAND ARMS

ウキウキデート カイリーンの場合



南方のシャラン族出身のカイリーンは、活発で好奇心旺盛な女の子。でもデートになると、とても女の子らしい表情を見せてくれるぞ。こんな感じで、女性キャラたちの意外な側面がかいま見られるのもデートイベントの魅力だ。





▲◀頬を染める表情は、やっぱり女の子のカイリーン。多彩な表情にドキドキだ。

ウキウキデート ウィナの場合



奔放な生き方が身上のウィナ。アネゴ肌の彼女のハートをつかむのは、少し難しい……？　女の子たちはそれぞれが個性的で、ひと筋縄ではいかないのだ。





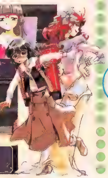
▲◀その大らかさで、雰囲気を明るくしてくれるウィナ。でも怒らせちゃうと……。

ウキウキデート ネルシャの場合

ほんわかムードが魅力的なネルシャ。ルックスも幼い感じだが、性格もけっこう子どもっぽいところがあるのだ。デートスポットの選択には注意が必要だぞ。





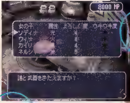


▶ロマンチックなムードに酔うネルシャ。いつでも夢の中にいるみたいな女の子なのだ。

STEP 2 "想い"を込めて武器を鍛えよう!!

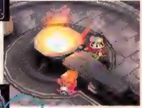
デートを重ねて女性キャラのよろしく度を高めたら、いよいよ武器を鍛えるときだ。精霊鍛冶師のマイスは、女性キャラの想いを込めて仲間全員の武器を鍛えることができる。ここではその手順を紹介するぞ。





1.誰の想いを込める?

◀まずは、武器に想いを込めてもらう女性キャラを選んで、そのあとで誰の武器を鍛えるかを決める。



2.愛の共同作業

▶想いを込める女性キャラと一緒に、武器の強化を開始。１つになった２人の心が、大切な武器を鍛える！



3.武器がパワーアップ

◀こうして鍛えられた武器は持ち主に、より高い攻撃・防御力と精霊の力をもたらす。まさに、想いが力になるのだ！

4.新必殺技が炸裂!!

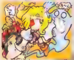


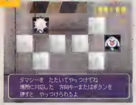
▶武器を鍛えると、その持ち主が精霊魔法や必殺技を使えるようになる。どの女性キャラの想いを込めるかで、修得する魔法や必殺技の種類が違ってくるぞ。

楽しいミニゲームをちょっとだけ紹介!

このソフトではいくつかのミニゲームで遊ぶことができる。それぞれのゲームには対応する女性キャラが存在し、好成績をあげれば対応する女性キャラのよろしく度がアップする。冒険の気分転換をする感覚で気楽に遊べて、よろしく度も上げられる一石二鳥のお楽しみ要素だ。今回は、ウィナとネルシャのミニゲームをチェック。

次々と現れるダマシーを叩け! ハンマーストライクス

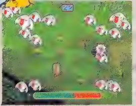




▶８つの穴から次々と顔を出すモンスターの"ダマシー"を素早くひっぱたくモグラ叩き風のミニゲーム。まれに顔を出すウィナを叩くと減点。

ダマシーからネルシャを守れ! ダマシウチ





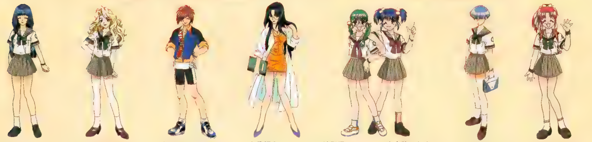
▶ネルシャに襲いかかるダマシーたちを撃ちまくるシューティングゲーム。一定時間ネルシャを守ればクリア。

T&E SOFT





ミス徳川学園コンテスト実施中!



南山あおい	金城かなれ	覚王山なるみ	大曾根ちはや	納屋橋ふしみ	広小路にしき	鶴舞いずみ	極楽みずほ
【みなみやま　あおい】	【きんじょう　かなれ】	【かくおうざん　なるみ】	【おおぞね　ちはや】	【なやばし　ふしみ】	【ひろこうじ　にしき】	【つるま　いずみ】	【ごくらく　みずほ】
(高等部2年生)	(高等部2年生)	(高等部3年生)	(高等部体育教師)	(中等部2年生)	(中等部2年生)	(高等部1年生)	(高等部2年生)

私たちの声が聴きたい人は

私たちのプロフィールを知りたい人は

ミス徳川学園の投票もできます



PlayStation

3つの世界がひとつに交わる超大型恋愛RPG

ソナタ Sonata™

プレイステーション版　今冬発売予定

©T&E SOFT, Inc.

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞 Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様（ソナタオリジナル壁紙入り）

A賞：ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット	10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット	50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット	50名様

●応募方法：官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
①住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤所有ゲーム機　⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前　⑧気に入った女の子へのメッセージ

●応 募 先：〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局

●しめきり：12月14日（月）当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757

03-5280-5722 ソナタテレホンサービス、9/11（金）より開始！
（通話料以外の料金はかかりません）

http://www.sonata.ne.jp ソナタホームページ、情報発信中！
ソナタのゲーム情報も満載！アクセス、待ってます。

"ソナタ" がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
"SONATA PREVIEW"
全コレクション99種類

9月下旬発売
標準価格400円（税別）
1パック10枚入り



東京ゲームショウ '98秋

10月10日（祝）11日（日）

私たちに逢いに来て！
徳川学園が、幕張メッセに出現!! 声優イベントやソナタプロフィール CD配布など内容も盛りだくさん。ソナタの全貌は東京ゲームショウで！
〈ブース番号　6-南-1〉

株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地　ホームページ http//www.tes.co.jp/

あの実力派集団ユークスが放つ対戦ACTをチェックせよ!!

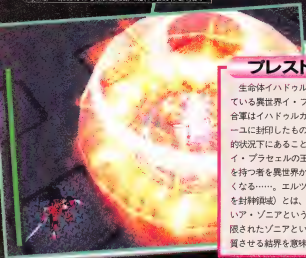
『封神領域エルツヴァーユ』は「格好よさ」を追求した対戦ACTだ。業界最高水準のポリゴン技術を惜し気もなく投入した特殊効果、シンプルさと多用性を同時に併せ持つ操作性、そしてアニメや特撮のファンも大いに楽しめる世界設定と、ユークスならではの魅力がこのゲームにはいっぱい詰まっているのだ。ポリゴン格闘は今、新時代を迎えた！

封神領域
エルツヴァーユ

●ジャンル／対戦ACT　●発売日／99年1月予定　●メーカー／ユークス
●価格／¥5,800(予)　●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2P対戦可



迫力のバトル演出!!



プレストーリー

生命体イハドゥルカの脅威にさらされている異世界イ・プラセェル。4カ国連合軍はイハドゥルカを何とかエルツヴァーユに封印したものの、依然として危機的状況下にあることに変わりはなかった。イ・プラセェルの王たちは対抗できる力を持つ者を異世界から召喚せざるを得なくなる……。エルツヴァーユ（またの名を封神領域）とは、活動領域に制限のないア・ゾニアという存在を活動領域の制限されたゾニアという存在に一時的に変質させる結界を意味する。



封神領域 エルツ

ふうじんりょういき

※画面は開発中のものです。

個性豊かなキャラが織りなす、戦いのドラマから目を離すな!!

彼ら1人1人には細かい背景設定が用意されている。それらはゲームをプレイすることで少しずつわかっていくぞ。なお、キャラデザインやオープニングムービーは「天地無用！」などで有名なAICが担当している。



直情型の熱血バカ、神鏡衝の変身した姿。CVは関智一さん。

「神戮のエリル」の異名を持つ女性の傭兵。CVは桑島法子さん。

1万年以上生きている、悪に染まった巫女。CVは南央美さん。

意識体を身に宿し、その力で戦う中学生。CVは氷上恭子さん。

現役女子高生にして古式格闘術の後継者。CVは日高のり子さん。

人を殺すことが大好きという危険な人物。CVは二又一成さん。

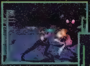
星間を渡る名うてのバウンティ・ハンター。CVは玄田哲章さん。

操作自体はとってもシンプル！それでいて奥の深い攻防が楽しめるぞ！

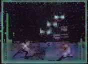
『エルツ』で使用するボタンは攻撃用の△と防御用の□の2つだけ。しかし、✚キーとボタンを組み合わせることでさまざまな行動を取れるようになっている。✚キー操作も複雑なコマンド入力は要求されないし、ボタン同時押しといった操作も必要ない。このように操作はシンプルでも、下で紹介しているように取れる行動は実に多彩なのだ。

通常攻撃

△ボタンを押すだけで遠距離だと飛び道具系の技を、近距離だと接近戦用の技を、出し分けてくれる。飛び道具系の技は3連射まで可能だ。



▲ライの近距離攻撃。1回のボタン入力で2連打してくれる。



▼ライの遠距離攻撃。ボタンを押す回数で弾の数を変えられる。

必殺技

✚キーと△ボタンを組み合わせて出す必殺技は、各キャラに3種類ずつ用意されている。操作は「✚キーを押したあとで△ボタンを押す」という感じなので、既存の格闘ゲームが苦手な人でも簡単に出せるはずだ。



◀エリルの必殺技「レミヴァルーナ」。

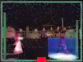




▲ガリィの技がセツナを襲う！

捕縛攻撃

投げ技を含む、相手を捕まえる攻撃のこと。両者の距離に応じて近距離、中距離、遠距離の3種類の技が自動的に選択される。コマンドは必殺技同様、とってもシンプルだ。







◀捕縛攻撃は距離やキャラに関係なく出すことができるぞ。

捕縛攻撃はステップで避けろ！

捕縛攻撃のコマンドを完成させると、相手の足元に青色の模様が浮かび上がる。この模様が完成すると捕縛攻撃が決まってしまうので、相手に仕掛けられたらすぐに逃げ出そう。右の写真はステップを使って相手の捕縛攻撃をかわしたところ。捕縛されると、攻撃を防げないので注意！



防御

通常攻撃や必殺技は、□ボタンを押すことで防御することができる。相手の攻撃が当たる直前に防御すれば、その攻撃を弾き返すことも可能だ。



▲近距離攻撃を防御したところ。ボタンは押しっぱなしでＯＫ。



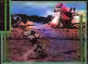
▼攻撃を弾いてスキを作り出したところ。通常攻撃を弾き返せる。

ステップ

✚キーを一定方向に2回入れるとステップする。前後方向はもちろん、奥や手前にもステップできるので、直線的な攻撃を避けるときに役立つ。



▲前ステップ。✚キーを前方向に入れるだけなのだ。



▼ステップと攻撃を組み合わせて使うこともできるぞ。

超必殺技

✚キーを後ろ方向に2回入れて攻撃ボタンを押すと特殊光弾（パワークリスタル）を発射する。この光弾が相手に当たると、超必殺技が発動するのだ。ただし、あらかじめ黄色いゲージをMAXまで溜めて（攻撃ボタン押しっぱなし）パワークリスタルを生み出しておく必要があるので注意しよう。この攻撃が当たれば、勝ったも同然？







▲体力ゲージをすべて黄色にしてパワークリスタルを生み出せ。



▶ダンザイバーの超必殺技「断罪破」が炸裂！

『エルツ』を見ずして

今だけの超レア体験！



エルツヴァーユ

●レアアイテムをゲット！
●ラジオ情報をゲット！
●日本初の体感をキャッチ！
●声優さんに急接近！

TGS'98秋は語れない！

※このページは袋とじになっているので、ここから切ってください。✂

TGSスペシャル SPECIAL

キミの名前が『エルツ』のスタッフロールに!?

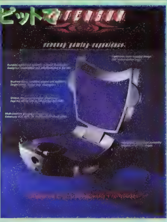
自社ブランドによる参入をついに果たしたユークス。その意気込みは東京ゲームショウ（TGS）のユークスブースにも表れているぞ。右のスケジュール欄を見てもらえばわかるように、試遊台での体感プレイから声優さんのトークイベントまで、内容も盛りだくさん！　さらにはスペシャルプレゼント付きのゲーム大会まで開かれるのだ!!

『エルツ』のゲーム大会に勝って、名前をゲームに残そう！



ＴＧＳでは『エルツ』のゲーム大会が行われる。トーナメント形式で行われるこの大会で、上位入賞を果たすと各種賞品がプレゼントされるぞ。それだけではなく、優勝者には「『エルツ』のスタッフロール内に名前を入れてもらえちゃう！」というスペシャルプレゼントまで用意されているのだ。制作スタッフや声優さんたちとともに、キミの名前がスタッフロールで流れるなんて……想像するだけでワクワクしちゃうよね！　ＴＧＳに行ったら、ぜひゲーム大会に参加しよう!!

日本初！　スペシャルコックピットで超体感プレイを味わおう！



右は音に反応して振動する「インテンサー」という最新マシン。ユークスブースにはこの機械が２台も用意されているのだ。日本初公開となる「インテンサー」で、『エルツ』の迫力ある戦いを体感しちゃおう！

下はブース全体を彩る映像機器「ＤＯＧＡシステム」。



これは３次元的な演出が可能な最新機器で、さまざまな映像効果が壁面に投影されることになる。見て驚かないようにね！

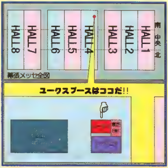
TGSユークスブーススケジュール

10日

時間	全体	ステージ	試遊台
10:00			フリープレイ
	ブース演出		
11:00		1 ユークス プレゼンテーション	予選
	ブース演出	エルツヴァーユ プレゼンテーション	
12:00		ゲーム・トーナメント	フリープレイ
	ブース演出		
13:00		2 ユークス プレゼンテーション	
	ブース演出		予選
14:00		エルツヴァーユ プレゼンテーション	フリープレイ
		ゲーム・トーナメント	
	ブース演出		
15:00		3 ユークス・トーク	
	ブース演出		予選
		エルツヴァーユ プレゼンテーション	
16:00		ゲーム・トーナメント	フリープレイ
	ブース演出		
		ユークス プレゼンテーション	
17:00			

11日

時間	全体	ステージ	試遊台
10:00			フリープレイ
	ブース演出		
11:00		1 ユークス プレゼンテーション	予選
	ブース演出	声優トーク 井上喜久子さん	
12:00		ゲーム・トーナメント	フリープレイ
	ブース演出		
13:00		2 ユークス プレゼンテーション	
	ブース演出		予選
14:00		エルツヴァーユ プレゼンテーション	フリープレイ
		ゲーム・トーナメント	
	ブース演出		
15:00		3 ユークス・トーク	
	ブース演出		予選
		声優トーク 氷上恭子さん	
16:00		ゲーム・トーナメント	フリープレイ
	ブース演出		
		ユークス・プレゼンテーション	
17:00			



電撃PS読者は注目！

特製メモリーカードシールを入手するチャンスだぞ！

このページの下にある引き換え券を切り取ってユークスブースに持って行くと、なんと特製メモリーカードシールがもれなくもらえるのだ！　これは『エルツ』を題材としたシールで、TGS会場でしか手に入らないという超レアなアイテム。ＴＧＳに行く読者はこの引き換え券を忘れずに持って行こう！　また、電撃王11月号に付属の引き換え券でも同じシールがもらえるぞ。

封神領域エルツヴァーユ　特製メモリーカードシール引き換え券　ＴＧＳ'98秋ユークスブースでのみ有効　YUKE'S　電撃PlayStation

←この引き換え券を切り取ってＴＧＳ会場へ！

タッフロールに入るかもしれない！

あの声優さんがユークスブースにやってくる！

「エルツ」でキャラの声を担当しているのは、当代一流の声優さんたち。対戦ＡＣＴというジャンルながら、かなりの時間をかけて収録が行われたというから楽しみだよね。今回のＴＧＳには、そんな声優さんたちもやってくるぞ！　そのほかにも、奥井雅美さん（「少女革命ウテナ」や「スレイヤーズ」などのオープニングでお馴染み）の歌うオリジナル主題歌も会場で流れる予定だ！



イハドゥルカ役
井上喜久子さん



斎月セツナ役
氷上恭子さん

「エルツ」のキャラの声を担当している声優さんの中から、ＴＧＳに出演するのは左の２人。登場する時間は、左ページのブーススケジュールを参考にしてほしい。ただし当日、多少の変更も予想されるため、なるべく早い時間からユークスブースに行って時間をチェックしておこう。この機会を逃すのは、やっぱり損だもんね。

すでにアフレコ完了!!
このゲームは普通の対戦ACTじゃない！

なんとラジオでも『エルツ』のキャラに会える!!

声優さんのファンなら、要チェック

さっそく聴いてみてはいかが？

文化放送

毎週土曜日21:00～22:30　「超機動放送アニゲマスター」

文化放送の超人気番組「超機動放送アニゲマスター」内で、80秒のドラマ仕立てＣＭと20秒のＣＭが放送される。この期間は10月10日(土)から翌年の１月16日(土)まで。また、「エルツ」のキャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10月16日(金)から翌年の１月17日(日)までの約３カ月間。そのうち金曜日は24:00と25:00、土曜日は21:00と23:00～25:00の各１時間ごと、日曜日は22:00～25:00の各１時間ごとだ。どのキャラがどの時間かは聴いてのお楽しみ！

ラジオ関西

毎週金曜日23:00～25:00　青春ラジオアニメ「声優おもちゃ箱」

文化放送同様、ラジオ関西の青春ラジオアニメ「声優おもちゃ箱」内でも、80秒のドラマ仕立てＣＭと20秒のＣＭが放送される。期間は10月９日(金)から翌年の１月17日(日)まで。各キャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10月９日(金)から翌年の１月17日(日)までの約３カ月間。そのうち金曜日は21:00と23:00～25:00の各１時間ごと、土曜日は22:00～25:00の各１時間ごと、日曜日は24:00と25:00だ。ＴＧＳに行けなくても、ラジオで声優さんに会えるぞ！

今日からON AIR!!

これが、今までにユークスが手掛けた作品だ！

ユークスブランド第１弾作品は『エルツ』だけど、それ以外にも数多くの作品を作ってきている。写真で紹介した２作品はＰＳ用だけど、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64やアーケードの業務用作品も手掛けてきたのだ。



新日本プロレスリング
闘魂烈伝３
▲大人気プロレスゲームの最新作。〈トミー〉



双界儀
◀魅力的な物語を持つＡＣＴ。〈スクウェア〉


CODE NAME : ERETZ
C/V : DANZAIVER/ TOMOKAZU SEKI, ALTY=AI=LAZEL/ AKIKO YAJIMA, KEIYA TENPOUIN/ HIKARU MIDORIKAWA, EREL=PLOWSE/ HOUKO KUWASHIMA,
MIDORI HIMENO/ NORIKO HIDAKA, SETSUNA SAIDUKI/ KYOKO HIKAMI, GALLY=VANISH GREGMAN/ TESSHO GENDA, LINEDWELL=RAINRIX/ ISSEI FUTAMATA,
KAKURINE/ OMI MINAMI, IHADURCA/ KIKUKO INOUE, NARRATION: NORIO WAKAMOTO OPENING MOVIE: AIC THEME SONG: MASAMI OKUI
PlayStation
touch and detouch + △
touch and detouch + △
touch and detouch + △
touch and detouch + △
touch and detouch + △
keep touch + △
Command works only when the opponent is in the right to your character.
IHADURCA
CHARACTER:WITCH
SEX:FEMALE / AGE:23
BORN:UNKNOWN
ATTRIBUTE:EVIL
THE LAST BATTLE
STRIVER touch and detouch + △
TNING DRIVE touch and detouch + △
SPIRAL BOMBER touch and detouch + △
HOUND BREAK touch and detouch + △
SAING BLAZE touch and detouch + △
DANZAI BURST keep touch + △
Command works only when the opponent is in the right to your character.
DANZAIVER
CHARACTER:EXCEPTIONAL INSPECTOR
SEX:MALE / AGE:21
BORN:GALAXY
ATTRIBUTE:JUSTICE
Eretzvaju
「封神領域エルツヴァーユ」
1999年1月発売予定 ￥5,800(予価)
東京ゲームショウ'98秋にて大公開!
株式会社ユークス
本社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5558
ホームページ http://www.yukes.co.jp
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S
ILLUSTRATION : HAJIME SORAYAMA

電撃文庫 5周年

10月の新刊 10月10日発売!

RPGリプレイシリーズ、ついに完結!

RPGリプレイ 秘境伝説 クリスタニア Crystania

水野 良とグループSNE　イラスト／末弥 純　定価:本体630円+税



イラスト／末弥 純(RPGリプレイ秘境伝説クリスタニア)

ガンドレス 1
天沢 彰　イラスト／青木哲朗
定価:本体550円+税

鋼仁戦記 厄神に憑かれし者たち
霧咲遼樹　イラスト／伊藤洋行
定価:本体510円+税

第1部完結!　**プロジェクト・リムーバー③** 人の心を伝えしもの
原案・イラスト／木村明広　著／篠崎砂美　定価:本体550円+税

小説・HAUNTEDじゃんくしょん① 風塵の誓〈上〉
有里紅良　イラスト／夢来鳥ねむ　定価:本体490円+税


イラスト／牧野竜一(バトルアスリーテス大運動会④)

電撃G's(ジーズ)文庫

目指せ!　宇宙撫子(コスモビューティー)!!　大人気シリーズ完結編、堂々登場!

バトルアスリーテス大運動会④
倉田英之　カバーイラスト／牧野竜一
本文イラスト／中野友貴　定価:本体530円+税

大人気!　ハートフルSFコミックが小説で登場!

鉄(くろがね)コミュニケイション① ハルカとイーヴァ
秋山瑞人　原作／たくま朋正・かとうひでお
イラスト／たくま朋正　定価:本体530円+税

◆好評発売中!　鉄コミュニケイション①② (電撃コミックス)

WOWOWにてBSアニメ放送中!
毎週月曜日19:00〜19:50アニメコンプレックス内

5周年 大感謝祭

あなたの清き1票が電撃文庫を変える!!

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中!

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年!
読者の皆様と一緒にお祝いする
読者投票を行っています!

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀にブレイクするのは?
あなたが選ぶ新作グランプリ

新世紀エンターテインメント グランプリ

(来るべき21世紀〜新世紀〜に向けて、あなたが期待する作品を投票してください。創刊以来、「電撃」が小説デビューだった作品がノミネートされています。)

ノミネート作品(作品名50音順・敬称略)

1.「大久保町の決闘」田中哲弥
2.「お嬢様特急」花田十輝
3.「狂科学ハンターREI」中里融司
4.「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂昌史
5.「セブンス・ヘヴン」土門弘幸
6.「タイム・リープ」高畑京一郎
7.「テイルズ オブ デスティニー」祭紀りゅーじ
8.「テクノデビル戦記」飯　淳
9.「NANIWA霊異記」栗府二郎
10.「猫目狩り」橋本　紡
11.「風水街都　香港」川上　稔
12.「ブギーポップは笑わない」上遠野浩平
13.「ブラックロッド」古橋秀之
14.「僕の血を吸わないで」阿智太郎
15.「星くず英雄伝」新木　伸
16.「メルティランサー」山下　卓
17.「悠久幻想曲」たきもとまさし
18.「ラルフィリア・サーガ」有里紅良



電撃キャラクター総出演!
あなたが選ぶキャラクターコンテスト!

電撃文庫 アカデミー賞

今までに「電撃文庫」に登場した
キャラクターなら何でもOK!
あなたの「電撃文庫」イチ押し
キャラに投票してください!!


イラスト／うるし原智志(漂流伝説クリスタニア)

大感謝 大プレゼント

投票してくれた皆様に感謝をこめて大プレゼント!

【賞品】
- ●「電撃文庫　アカデミー賞」の各受賞キャラクターのサイン入り複製原画(受賞キャラクターへ投票してくれた人の中から)…………6名様
- ●パソコン「VAIO」(SONY)…………5名様
- ●DVDプレイヤー(Panasonic)…………5名様
- ●電撃オリジナル図書カード(2,000円分)…………毎月20名様

投票締切　〜'99年1月15日(当日消印有効)

応募方法●専用ハガキでの投票/全国書店で配布中もしくは10月10日発売の電撃文庫挟み込み専用ハガキに記入してください。
●官製ハガキでの投票/専用ハガキの応募要項面をコピーしたものを官製ハガキに貼りお送りください。
●メディアワークスのインターネットHPでの投票

宛先　〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
メディアワークス「電撃文庫5周年大感謝祭事務局」係

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

息をのむリアルバトル！
臨場感抜群の戦術SLG登場！

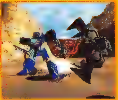




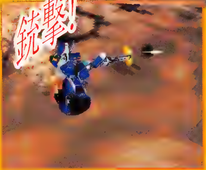


"自動動画生成システム"が最高にリアルなバトルシーンを実現!!

銃撃戦、格闘戦、ユニットの撃破など、戦闘中の劇的なシーンを、効果的な視点とカメラワークで描き出す、"自動動画生成システム"。このシステムによって生み出されるバトルシーンが、『ガンホーブリゲイド』最大の魅力！　戦闘シーンのバリエーションはまさに無限大!!



▶熱いシーンの連続に、バトルは急速にヒートアップ！



◀ダイナミックな動きや、爆破シーンなど、メカ同士の戦いならではの迫力が伝わってくるぞ！

メカの戦いをリアルに描くバトルシーン！　個性的なキャラが活躍するストーリー！　この2つの魅力を最大限に引き出した戦術級SLGを徹底紹介！

●今冬発売予定●価格未定●トミー●MC（ブロック数未定）

GUNGHO ガンホー

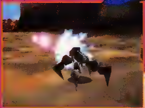
過酷な戦いは仲間のため、そして生き残るために……



[illegible]

ラグバトル用マシンレッグ
マスタング

この「マスタング」は、ビズリィがマシン同士の戦闘"ラグバトル"で愛用している機体。ほかの仲間も、個性的なマシンレッグに搭乗する。





▲[illegible]

戦闘とドラマが同時に展開！ ゲームの流れをチェック！

[illegible]

①オープニングムービー — [illegible]

②ストーリーパート — [illegible]

③インターミッション — [illegible]

④バトルパート — [illegible]



⑤ストーリーパート — [illegible]……気を高めるのだ！

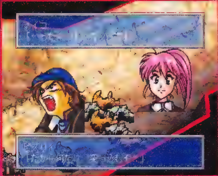


⑥エンディング演出 — [illegible]

⑦インターミッション — [illegible]

GUNGHO BRIGADE

BRIGADE
ブリゲイド

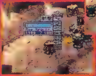


迫力の戦闘とドラマチックなストーリー！その両面から『ガンホー〜』の魅力に迫る！

自動動画生成システムを始め、多くの画期的要素を取り入れた戦闘システムと、魅力的な登場人物たちが織りなす熱い戦いのストーリー。この2つが『ガンホーブリゲイド』のもっとも注目すべきポイント。戦いのときに備えて、その両方の内容をしっかり把握しておこう！

独自のシステムを取り入れた、新感覚の BATTLE 戦闘

このゲームの戦闘には、敵と味方のターンという概念が存在しない。フィールドに存在するユニットはすべて思い思いに行動し、敵味方入り乱れての戦いを繰り広げるのだ。ここでは、その戦闘の仕組みと流れを、順を追って解説していこう。

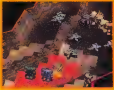


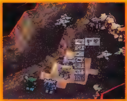


▲[illegible]戦闘システムだ。

その1 味方全員に命令を出せ！

戦闘ではまず、プレイヤーがすべての味方ユニットの行動を決定する。〝移動〟や〝攻撃〟など行動の種類は多彩。また、組み合わせも自由なので、ユニットごとに幅広い行動の設定が可能だ。

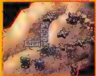




▲思い切って敵の懐に飛び込み、有利なポジションを確保するか……。
▶それとも、射撃で敵を倒しつつ安全に進むか。作戦はプレイヤー次第。

その2 "プロット終了"で行動開始！

〝プロット終了〟のコマンドを実行すると、フルポリゴンのバトルシーンに突入する。このとき、行動を設定していないユニットがあった場合、そのユニットは戦闘終了まで棒立ち状態になるので注意。

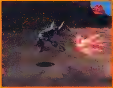


◀すべてのユニットに命令を出したら戦闘開始！

その3 敵、味方入り乱れて大乱戦

味方ユニットのアクションを絶妙な視点で追いながら、劇的な場面もばっちりフォローするバトルシーンは、まさに現実の戦いを見ているかのような大迫力！　その一方で、工夫されたカメラワークにより、全体の戦況も把握できる。



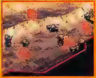




▲味方ユニットが攻撃されるシーンはドキドキもの。手に汗握るぞ。
▶アップの視点はさらに迫力満点！エンジン音までも聞こえてきそう。

その4 決着

すべてのユニットが行動したら、1プロットが終了。フィールドマップに画面が戻り、撃破されたユニットが消える。以降は勝利条件を満たすか、味方が全滅するまで同じプロセスの繰り返しだ。



◀数機の敵を破壊！　しかし、戦いはまだ続く…。

その5 ミッション完了or ゲームオーバー

基本的に、ミッション完了の条件は敵を全滅させること。だがシナリオによっては、特別な条件が出される場合もあるようだ。勝利条件を満たせずに味方が全滅するとゲームオーバーだぞ。



◀敵を全滅！　ビスリィたちのセリフも楽しい

『ガンホー〜』の戦闘 4つのPOINTをチェック

臨場感抜群のバトルシーン以外にも、戦闘システムには戦略性や雰囲気を盛り上げる要素が数多く取り入れられている。ここではその中から、注目の４つのポイントを紹介だ！



▲それぞれの要素が戦闘に豊かな戦略性をプラスし、また深いドラマ性を添えるのだ。

POINT 1 自由度の高いカスタマイズ

次の戦闘に備えて、さまざまな準備ができるインターミッション。このパートでは、味方のメンバーが操るマシンレッグの武装を自由に交換できる。前線での戦闘や後方からの支援といった戦闘での役割を意識したり、プレイヤーの外見的な好みを反映させてみたり、思いのままに機体のカスタマイズを楽しめるぞ。



▲後半のシナリオでは変形可能な機体が登場。

◀変形後の特徴も考慮したカスタマイズが重要になる。



▲イメージＣＧより。自機の前にズラリとならんだ武器。銃だけを取ってもこんなに豊富。実用性はもちろん、見た目にも気を使おう！

POINT 2 作戦パターンは無限大! 奥深い戦略性

複数の味方ユニットの行動を効果的に組み合わせて、援護射撃や集中攻撃といった、多彩なパターンの作戦を組み立てる。それも、戦闘の楽しみの１つだ。同じように、敵も緻密な戦略で応戦するので、互いの戦略が絡み合う奥深い攻防を満喫できる。



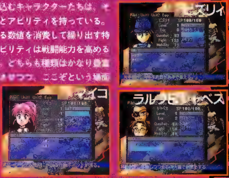
▶ときには思わぬピンチに立たされることも。敵の集中攻撃で、マイコの機体が危険な状態に！

▶ビズリィが敵機を牽制している間に、マイコは後ろにさがることに。

◀さらなる敵の攻撃をかいくぐるマイコ。このように、状況に応じた柔軟な戦い方ができる。

POINT 3 多彩なスキル&アビリティ

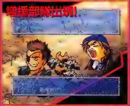
マシンレッグに乗り込むキャラクターたちは、それぞれが違ったスキルとアビリティを持っている。スキルはＳＰと呼ばれる数値を消費して繰り出す特殊なアクションで、アビリティは戦闘能力を高める効果がある特殊技術だ。どちらも種類はかなり豊富で、仲間の個性を感じさせつつ、ここぞという場面で役に立つ切り札として、戦闘に華を添えるぞ。



▶それぞれの仲間が持っているスキルとアビリティの種類を把握して、有効に活用すれば、戦いを有利に運べるのだ。

POINT 4 数々のイベントが戦いのドラマを演出!

バトルパートでは、キャラクター同士の会話シーンが挿入され、戦いの雰囲気を盛り上げるぞ！　新しい仲間との出会いや、別れなどのドラマチックな展開がキミを待っているのだ。また、物語後半、ビズリィのマシンレッグが破壊されてしまい、最新のマシンレッグ「ドラグーン」が登場するシーンは、ＴＶアニメを見ているようだ！



▲ビズリィたちの前に立ちはだかる新たな敵！　絶体絶命!?



コイツが変形メカ「ドラグーン」だ!

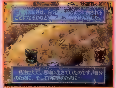
[illegible]かなキャラクターたちが織りなす

STORY ストーリー

人間と機械生命体との戦いを通して描かれる、仲間との友情や主人公たちの心の成長。さまざまな要素が絡み合って進む、『ガンホー〜』のストーリーを徹底チェック！

STORY

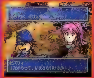
人類が地球以外の惑星に移住している時代。火星に住む青年ビズリィは、マシンレッグを使った格闘競技〝ラグバトル〟に熱中していた。競技を通じて多くの強者と出会い、仲間を増やしていくビズリィ。そんなある日、彼は地球・火星連合軍と機械生命体との戦いに巻き込まれる……。



▲ビズリィたちは、火星の運命を背負って戦うことになるのだった……。

彼らが『ガンホー〜』の物語をつむぐ メインキャラクターたちだ!!

[illegible]は、ここで紹介している9人。[illegible]





●[illegible]の熱血少年
ビズリィ・レナード
（CV：[illegible]）

何ごとにも正面からぶつかる熱血型主人公。がむしゃらな戦い方から〝ガンホー（熱狂的な）キッド〟と呼ばれている。



●軍隊出身の凄腕バトラー
シャベス・シェルビー
（CV：[illegible]）

豊富な実戦経験を持つ、軍[illegible]あがりのアメリカ人。数年前[illegible]ジャンキーとの戦いで、右目[illegible]失明している。通称〝マイ[illegible]



●一行の知恵袋
ラルフ・ライアル
（CV：[illegible]）

シャベスとコンビを組む頭脳派の青年。何かにつけ、難しい専門用語を多用して状況を説明したがる。通称〝ブレインズ〟。



●男まさりのヒロイン
マイコ・ヒノワ
（CV：[illegible]）

斜にかまえた性格のヒロイン。イカサマ賭博に目がないが、肝心のイカサマの腕は三流。通称〝トリックスタァ〟……

COMING SOON!!

体験版に登場しない メインキャラクターたち

『ガンホー〜』には主人公のビズリィと、[illegible]も、[illegible]。ここで紹介する[illegible]劣らない活躍をしてくれること間違いなし！



ジョン・スミス
（CV：吉田古奈美）

物語のカギを握る謎の多い12歳の少年。ある事件をきっかけに、ビズリィたちに同行することになる。



ベティ・デービス
（CV：井上喜久子）

女医で酒好きというお姉さん。かつてはスゴ腕のスナイパーだったが、現在は戦いを忌み嫌っている。



レディ・シモンズ
（CV：郷里大輔）

ビズリィの親友で、優秀なメカニック。大柄な体格に見合う大食漢である。通称〝ダイブツ〟。



エスメラルダ
（CV：吉田古奈美）

23歳にして連合軍中尉を務める女性。火星に降下したビズリィたちと協力し、民間人救出作戦を展開する。



デズモンド・オールドマン
（CV：若本規夫）

シャベスが右目を失明した戦いで、師団長を務めていた男。師団壊滅の責任を取り、軍を退いている。

TGSで体験版をゲットせよ!

LET'S PLAY !! 体験版

東京ゲームショウ'98秋のトミーブースでは、『ガンホーブリゲイド』の魅力的な戦闘パートがひと足先に楽しめる、体験版が配布されるのだ。このページではその『ガンホー～』の体験版について、徹底的に紹介していくぞ!



[illegible]の楽しさを先取りできる貴重なチャンス! ぜひゲットしよう!!

体験版の手ほどき 1 注目のバトルパートにチャレンジ!

TGSで配布される体験版では、なんと[illegible]話イベントも挿入されるサービスぶりで、[illegible]感できる、充実の内容になっているのだ。しかも、見事ミッションをクリアすると、製品版の予告ムービーを見ることができるぞ!!



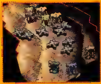
▲L1、R1で視点の回転、L2、R2で拡大縮小が可能。



◀設[illegible]重な映像が見られる予告ムービー。必見!

渇いた渓谷での戦闘

バトルパートの舞台は、左右を高い崖に挟まれた渓谷。そして、味方はビズリィ機、マイコ機、ラルフ&シャベス機の3体だ。一応NPCが何機か配置されているが、彼らはあまり(全然?)頼りにならないぞ。さらに、味方のうち1機でも撃破されるとゲームオーバーになってしまう厳しい戦闘だ。



▲戦力では圧倒的に相手が上。慎重に戦わないと敗北必至だ!

基本行動はすべてできるぞ

戦闘ではスキルこそ使えないものの(アビリティの一部は反映されている)、基本行動はすべて実行可能。臆せず戦いを挑もう!

体験版の手ほどき 2 こんなプレイを試してみよう!!

[illegible]

と にかくいろいろやってみる

体験版をプレイしたキミは、ゲーム中のバトルフィールドか、自由に駆け回り、好きなように行動できる"[illegible]"であること[illegible]撃ち合っている敵をしりめに、思いつく行動を片[illegible]てみよう!





▲[illegible]

◀童心にかえって、やんちゃに暴れるの[illegible]

格 闘だけで戦ってみる

[illegible]ける最高の見せ場の1つ。その迫力を十分に堪能するべく、味方全機で格闘[illegible]い。さあやろう、全身を凶器(狂気?)と化して!



▲格闘戦を挑むには敵の懐に飛び込む必要があるぞ。



◀ライフルの柄で一撃! 弾切れでも格闘戦ならできるぞ

カ ッコよくキメてみる

[illegible]によって描き出される、迫力と臨場感にあふれるバトルシーン。味方ユニットの動かし方を工夫して、このバトルシーンで意識的にカッコいいアクションを決められるようになれば、戦闘がますます楽しくなるぞ。その気になればTVアニメのワンシーンも再現可能だ。



◀[illegible]2[illegible]で美しい[illegible]



▶[illegible]で弾丸を避[illegible]

BRAVO!! 決めたぜ!

TGSで『ガンホー～』を体験! 『ガンホーブリゲイド』声優トークショー!!

~東京ゲームショウ・Stage~

東京ゲームショウ'98秋のトミーブースでは、10月10日、11日の両日にわたり、ビズリィやマイコなど『ガンホー～』のキャラの声を演じてくれた声優さんたちによるトークショーが行われるぞ。時間は11:00~11:30と、12:30~13:00の1日2回。右に紹介している声優プラス豪華ゲストによるフリートークのほか、来場者からの『ガンホー～』に関する質問コーナーも予定。また、ステージの最後にアンケートを行い、協力してくれた人には今回紹介している体験版をプレゼントしているぞ。ひと足先に、『ガンホーブリゲイド』を体験しよう。

出演予定者



ビズリィ役 関 智一さん



マイコ役 長沢美樹さん



ジョン役 吉田古奈美さん

さらに豪華ゲストが!

DPSソフトレビュー

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

秋の味覚がおいしいこの季節は、ついつい食べ過ぎて太っている人も多いはず。部屋でゲーム三昧もいいけれど、たまにはスポーツの秋を満喫してみてはいかがですか？

レビュアー紹介

岩崎啓真 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル フライトSLG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ベブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。宇宙農家にまだハマり中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト マリーのアトリエ 幻想水滸伝
がんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライダー。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト TILK エターナル メロディ
袋こ～じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト アドヴァンストV.G.2 どきどきポヤッチオ
小岩 気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 KING'S FIELD II
Z佐藤 愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル ACT、SLG ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンディット

イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓真



ひと昔前、PCエンジンやメガドライブのソフトを一緒に作っていたり、作っているときに友だちになったりした人たちが最近よく連絡をしてきます。で、みんな、新しいソフトの話を始めます。なんて重なるのかなあと思いますが、いずれにしても楽しい話なので付き合ってしまおうかと思うのです。まぁ、そのおかげで忙しいんですけどね。

ウォルフ中村



興味があって買ったゲームでも、些細な部分でやる気を削がれるとそのメーカーに対する印象も悪くなる。それだけに今後も各メーカーにはロゴをスキップできる、メモリーカードを自動的に読み込む、ゲーム開始時に「つづきから」にカーソルが合っている、キーコンフィグが可能、ソフトリセットが可能、といった"親切な仕様"を心掛けてほしい。

なんでもゆうこ



最近、またまたハマっているゲームが『ボクサーズロード』。ウエイト調整のための献立作成や、対戦相手を考慮した練習スケジュールといった、細かい作業が楽しくって楽しくって。試合ともなると、もうかなり真剣。ふと我に返ってみれば、大声は出すわ、自分の体までいっしょに動かすわで、恥ずかしくて誰にも見せられない状態です（笑）。



サンバギータ

■SCEI■AVG■10月15日■¥4,800（CD2枚組）
■MC（1ブロック）／DS（AC非対応）



記憶を失った少女マリアと主人公の同居生活を描いた「やるドラ」シリーズ第3弾。主人公の声（CV）や、オートスキップ機能の追加など、システム面が改良されている。

岩崎啓真

シリーズの前2作と比べてシステム面が改良されているのは好印象。主人公がしゃべるようになった点も評価できる。だが「やるドラ」＝「ドラマを体験するソフト」として「ドラマ」をメインに考えるならば、今作のシナリオには不満が残る。シチュエーションやセリフの積み重ねに脈絡がないようだし、選んだ選択肢がストーリーに影響を与えているという実感が味わいにくい点もツライ（拳銃に興味を持ったからといって、拳銃にまつわるストーリーが展開するわけではない）。ヒントマークに従ってたどり着いたグッドエンドでさえも、張られた伏線らしきものがほとんど生かされておらず、ストーリー展開も唐突な印象を受けた。システムがよくできているだけに、惜しい。

65

ウォルフ中村

ゲームシステムが微妙にバージョンアップし、プレイしやすくなった。『ダブルキャスト』のレビューに書いた「到達済みエンディングの確認がしづらい」点も解消されている（残念ながら「ルート概要とその結末を表示する機能」はないけど）。オートスキップも便利だが、選択肢を選んだ後に毎回ボタンを押す必要があるので使い勝手はもうひとつ。スキップ中に表示されるメッセージが高速すぎて（!?）読み取りにくくなったのも残念だ。もちろん、クリア回数が一定数を超えると新イベントが出現する、ハッピーエンドへの解法が一度だけ出るといった「やるドラ」のいい点はちゃんと継承されているし、主人公がしゃべる点も違和感なし。物語内容にはやや物足りなさを感じたけど…。

80

なんでもゆうこ

前作、前々作と同じく、2回目以降のプレイもストレスなく楽しめる工夫がされていてグッドです。新システムであるエンディングの一覧表も、攻略するのに便利でわかりやすいし。だけどセーブしながら進めていくタイプのゲームなので、個人的にはセーブポイントをもっと増やしてほしかったような気もしました。ストーリーは外国人のヒロインやマフィアの登場など、謎めいた雰囲気が漂い、序盤からグイグイ引き込まれます。ただ、グッドエンドが少なくなっていて、思わぬ選択肢で物語が分岐したりするから、難易度はちょっと高め。それに、グッドエンドはどれもけっこうあっさりしていました。「やるドラ」だけに、TVドラマを見るような気軽な気分で遊ぶのがベストみたい。

80

袋こ～じ

とかくバイオレンスシーンばかり注目されがち（本誌などの記事のせいもあり）だけど、やはり根底にあるのは"恋愛ドラマ"です。前2作と大きく違うのは主人公に声がついたということ。これは賛否両論でしょうが、結果としては「ドラマとしての臨場感は増したが、プレイヤーの疎外感も同時に増した」と思います。カメラワークも第3者視点のシーンが多くなり、映画的な演出もあいまって「やる」よりも「見る」比重のほうが高くなった気も……。ただ、基本的にはやっぱり「やるドラ」なので、シナリオの好みに個人差はあれど（僕的にはちょっとダメかも）、前2作を楽しめた人ならばOKだと思います。また、今回から入ったエンディングリストは、攻略に役立ちますね。

80

AZITO2

■バンプレスト■ＳＬＧ■10月15日■¥5,800
■MC（５ブロック）／マウス



秘密基地を運営するＳＬＧの第２弾。今作では悪だけでなく正義の陣営も選択できるようになった。さらに、実際にＴＶで活躍したヒーローや怪人も多数登場している。

岩崎啓眞

全体マップが見づらく人員配置がやりにくい、雇用人員のパラメータを一度に全員見られないなどなど、操作性の悪い点を挙げるとキリがない。またグラフィックも正直いってイマイチな上に、仮面ライダーなどの実写系のキャラとアニメ系のキャラのマッチングが悪いなど、欠点が目立つゲームである。だが「秘密基地」とか「仮面ライダー」とか「戦隊もの」という単語にピンとくるものがあり、それらに魅力を感じるなら、今まで挙げたすべての欠点を埋めて余りあるほどの魅力がこのゲームにはある。子どもの頃、砂場で秘密基地を作って、プラモデルを埋めてなくしてしまったことがあるような人には絶対のオススメ品。この文章を読んで興味を引かれた人は試してみてほしい。

70

ウォルフ中村

見た目はともかく、内容はあくまでも経営ＳＬＧ。ただ、基地の規模が大きくなると処理落ちが目立つなど操作感はイマイチ。覚えることが多いゲームだけに、基地建設、商品開発～生産～販売、敵基地への進攻等もあらかじめ練習しておきたかったところだ（財政的にも開発度的にも、ある程度まで育っている基地が練習用に用意してあれば…）。多くの人はコントローラでプレイするのだから、未使用ボタンに「押している間、時間を高速に進める」や「全体マップを表示する」といった機能もつけられるようにしておいてほしかった。アイデアは面白いのに操作していてツライ部分が多すぎてねぇ。個人的にはシステムをもっと単純にしてでも、快適にプレイできるほうがうれしかった。

60

なんでもゆうこ

コマンド決定ボタンと項目決定ボタンという２つの決定ボタンがあって、その使い分けがややこしい～。決定ボタンをスッキリとまとめてくれたほうが、もっとスムーズにゲームを進められたはず。さらに、研究や開発をさせている人員を移動させると、研究を中断したことになってしまって、それまでかかったお金や時間が一瞬でパアに。人員の配置がボタン１つでできてしまうせいもあって、何度も研究中断になっちゃいました。せめて人員を入れ替えて、研究が続けられるシステムにしてくれれば…。戦闘シーンでは、怪人やロボットが動き回る様子や音声を楽しめるんだけど、細かい指示を与えることができないのが残念。もうちょっと戦略的な要素があってもよかったかな。

65

Ｚ佐藤

前作とは異なり、実名のヒーローや怪人が登場するようになった点はポイント高し！　それらのキャラに思い入れのある人なら楽しさ倍増といった感じだろう。またスタート時に「正義」、「悪」のどちらの陣営でプレイするかを選べるようになったのもウレシイところ。ただ、画面に表示されるキャラの数が増えると処理が遅くなる、基地の全体マップを見るのに少々手間がかかる、そして攻撃や防御、出撃などのコマンドをいちいち各ユニットに対して入力しなければならない（一括して命令できるようにしてほしかった）など、ゲーム自体のクオリティやシステム面を見ると少々粗さも感じられてしまう。もう少し快適さも追求してほしかったな。期待していただけにちょっと残念。

70

三國志Ⅵ

■コーエー■ＳＬＧ■10月8日■¥9,800
■MC（７ブロック）／８Ｐ対戦可



本格的歴史ＳＬＧの最新作がＰＳに登場。戦での武将同士の一騎討ちがパワーアップしたほか、オリジナルの武将を作成し、ゲーム中の武将と血縁関係が結べるなどの新要素が加わった。

うさき松崎

前作までは隠しパラメータだった武将の性格が表示されるようになりプレイしやすくなった。また、システム面も簡略化されたので、初心者でも戸惑うことなく楽しめるだろう。しかし、その反面プレイヤーのすることが少なくなっているので、シリーズのファンにはちょっと物足りないかも…。まぁ、サクサク進むので多人数プレイという面ではより進化したといえるでしょう。また、どんな武将でも若いときの能力は低く、経験や年齢に応じて能力が上がっていくという、リアリティのある成長システムは個人的に好き。

80

Ｚ佐藤

コマンドを駆使して進める本格的なタイプではなく、今回の「Ⅵ」は手軽さや親しみやすさを強調した作りになっている感じ。例えば「内政」では、武将を割り当てるだけで自動的に土地開発などを行ってくれるし、「戦争」では基本的に歩兵を雇うだけでＯＫ。その歩兵が弓も撃ってくれるし、川があれば勝手に船で渡ってくれるのだ。これなら初心者さんでもバッチリ『三國志』の世界を満喫できるはず。それゆえベテランさんだと、ちょっと物足りなさを感じるかも。操作性など細かい部分に関しては文句ナシだ。

85

エキサイティング バス

■コナミ■ＳＰＧ■10月8日■¥5,800
■MC（１ブロック）／AC（DS対応）／２Ｐ対戦可



リアルに再現された実在の湖を舞台にしたバス釣りソフト。アーケードからの移植作だが、ＰＳ版オリジナルの対戦モードやトレーニングモードなども用意されている。

なんでもゆうこ

ルアーを投げ入れると必ずといってよいほどヒット。ＳＬＧ的な要素よりもバスとのファイトに比重が置かれている、アクション性の高いゲームですね。制限時間があるおかげで緊張感が続くし、ボタン連打でリールを巻く作業が忙しくってつい夢中に。ＰＳオリジナルの対戦モードは、キャラクターが自由に移動してポジションを取れないのが残念だけど、それでもやっぱりアツくなれちゃいます。トーナメントモードのほうは、制限時間内に何度もコンティニューしないと、ゲームを続行できないシステムが×。

80

袋こ～じ

ほとんどＡＣＴのノリのスピーディーな展開。実写ＣＧの美しさや、魚とのファイト中に切り替わる水中視点が臨場感を味わわせてくれます。意外に簡単に釣れるところも◎。ただ、移植度が高いのはいいのですが、時間設定もそのままなのが気になる点。例えば制限時間10分の競技でも、最初に与えられるのは10分未満。つまり、コンティニューが必須なわけです。いくら、フリークレジットにできるとはいえ、ＰＳオリジナルモードのときまで同じにすることはないのに…。あとは、竿コントローラを強烈に希望（笑）。

75

アルバレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～

■メサイヤ■ＳＬＧ■10月8日■¥5,800
■MC（１ブロック）



国を守る５人の聖騎士を率いる、聖乙女を目指すＳＬＧ。カリキュラムを消化したり戦闘を勝ち抜いたりして主人公を成長させる。豪華声優陣によるアニメムービーも豊富。

伊集院健

以前、小説を読んだことがあったんですが、そのときとキャラのイメージが違って、なんだかみんな普通の男ばかり。各聖騎士様の個性があまりないように思いました。聖乙女様という設定も前線に立つジャンヌダルクみたいな存在だと思ってたら、結局プリーストだったし…。でもまぁ、恋愛がメインなのでいいかぁと思いつつ、結構楽しめる部分はあります。気になったのは、自室での処理の遅さや戦闘シーンの読み込みの長さ。もう少し全体的にテンポ良くスムーズに進んでくれれば、評価が違ったかもしれません。

70

小岩

ゲームシステム自体はオーソドックスですが、まとまりがよく快適に遊べます。ただ、攻略となると話は別。イベントの発生条件を満たしていても、ランダム要素が絡む場合が多く、かなりの数のイベントが運に左右されてしまうのは減点材料。また、イベントごとの内容にあまり違いが感じられないのもいただけません。それ以外は文句なしのデキだけに残念です。数少ない女性ユーザー向けのタイトルの中、これはかなりの良作と言えるので、世界観や雰囲気に興味を持った人は買ってみては？

75

スペクトラルフォース２

■アイディアファクトリー■ＳＬＧ■10月15日■¥5,800
■MC（３ブロック）／DS（AC非対応）



さまざまな陣形を使いこなし、ファンタジー世界の覇権を争う戦略ＳＬＧ。戦闘は、最大で1000人対1000人の大人数で行われ、使用できる魔法や技も大幅に増えている。

ＰＯＮ

「Ｉ」をプレイしていないので比較はできませんが、ファンタジー版の国盗りＳＬＧとしては良くできているんじゃないでしょうか。世界観もよく練られているし、操作も簡単だし、とっつきやすく作られています。ただ、そのわりには簡単なコマンド説明しかなく、何をしたらよいかわからなくなりがち。最初だけでもヘルプやアドバイスなどがほしかったですね。あと「月ごとに実行できることが決まっている」という独特のシステムは、好みが分かれるところでしょう。でも、長く遊べそうな１本です。

70

小岩

前作と比べると飛躍的に面白くなってます。まず、各キャラのパラメータが簡潔に表示されるようになったため、戦略が立てやすいのは◎。ゲームのテンポもスムーズでかなり快適だし、グラフィックのクオリティも格段に上がってますね。でも、難易度は相変わらずで、前作同様に力押しで簡単に勝てちゃいます（陣形や士気などの要素があまり反映されないみたい）。個人的には、もっと戦略性の高い戦闘を期待していたので、ちょっと物足りなかったです。逆に言えば初心者でも気軽に遊べるってことですが。

80

カプコン ジェネレーション ～第3集 ここに歴史始まる～

■カプコン■ETC■10月15日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／2P対戦可



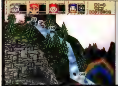
過去にアーケードで人気を博した『バルガス』、『ソンソン』、『ひげ丸』、『エグゼドエグゼス』の4タイトルが収録されたソフト。当時の資料が閲覧できるモードも用意されている。

伊集院健 『バルガス』と『エグゼドエグゼス』って、こんなに画面がキレイだったかなぁ。逆に『ひげ丸』はもっとキレイだった気がするし…。今回収録されているゲームをプレイしてたのってずいぶん昔の話ですよね。それはともかく、この頃のゲーム、特に『エグゼド～』の操作性には難あり。自機の8方向移動のスピードがそれぞれ違っていて、上移動は速く、下移動は遅いという操作感のために弾がよけにくいです。まぁ、個人的には『ソンソン』が好きだったので、コレクションに加えたい1本という感じです。 **70**

がんの字 オマケの要素が少し薄いかな、と物足りなさも感じたものの、4本のゲームを収録しているボリュームには満足でした。月並みな言い方になるけど、当時を知るユーザーさんが、時の流れにどっぷりひたりつつプレイするには良いソフトかと。『バルガス』なんて、こんな機会でもなければ、今では絶対に遊べないゲームですしね。あと、収録されている4本のうちの2本が、2人同時プレイ可能なゲームというのもポイント高いかな。親子でプレイしてジェネレーションギャップを感じてみるのも悪くないでしょう。 **70**

グラニュー島！大冒険

■秀和システム■ACT■10月15日■¥5,800
■MC(1ブロック)／MT／AC(DS対応)／4P対戦可



少女雑誌で連載中の漫画のキャラクターが登場するコミカルなアクションゲーム。ボタン連打でキャラクターを走らせて速さを競う。険しい岩山や砂漠など多彩なコースが特徴。

TAC★ ふくやまけいこ先生のかわいいキャラなんだけど、画面上のポリゴンキャラではその魅力がほとんど感じられないのが残念。対戦ゲームとしても、キャラの移動がのそのそした感じで、いまひとつ気持ち良く走ってくれないし、3Dのキャラやトラップの判定が見た目にわかりにくいといったこともあり、プレイしていて、もうひとつ盛り上がりに欠けたっす。どんな行動中でもボタン連打でキャラがパワーアップするシンプルなシステム自体は、みんなで対戦するゲームとしてはわかりやすくて良かったのに。 **45**

Z佐藤 ボタン連打でキャラを走らせ、ゴールを目指してデッドヒートを繰り広げるACT。虹の橋を渡ったり、お菓子の国を駆け抜けたりと、夢の中の世界を再現したような幻想的なステージがとても魅力的。登場キャラに関しては、もうちょっと原画に似ているとよかったかな。ゲーム部分ではキャラの動きに少々クセがあるのが気になるところ。微妙な操作がしづらく、足場から落下することが多いのだ。また1人で遊ぶとかなり地味な展開になるのも残念。ただし多人数プレイは白熱するのでそれを前提とするなら＋10点！ **50**

ギャングウェイ・モンスターズ

■SME■ACT■10月15日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



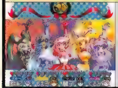
ベーゴマ風の乗り物に乗ったモンスターを、体当たりで戦わせるACT。モンスターを育成したり、賞金を稼いで乗り物をパワーアップさせたりといった要素が用意されている。

TAC★ 流行りの要素（モンスター集め＆育成）と、これまでにないタイプのアクションバトルが、うまい具合にミックスされていて楽しく遊べる。ベーゴマを進化させた感じのバトルの独特の操作が、斬新かつ気持ちよくて、すぐにハマれたっす。特に、エネルギー溜め＆攻撃を当てるために行う有利なポジションの取り合いは、戦闘機同士のドッグファイトのようでもあり、細かいテクニックや駆け引きも存分に堪能できていい感じ。ステータス関係の確認がすぐにできないのだけはちょっと不満。 **90**

Z佐藤 奇想天外な戦闘システム（ベーゴマのようなマシンに乗せたモンスターを対戦相手とぶつけ合う）がすごく気に入った。経験値を稼いでモンスターを育成、お金を稼いでベーゴマを強化、という2つのパワーアップ要素がある点も面白い。操作法が単純なのも良い。だが戦闘はアクション要素が強いため、マスターするには練習が必要になるだろう。ちょっと気になったのは対戦時間がムダに長くなることがあること。バトルの制限時間を設定してもよかった気が…。2P対戦は、かなり楽しいので友だちを誘ってみよう。 **85**

ひみつ戦隊メタモルV デラックス

■毎日コミュニケーションズ■AVG■10月15日■¥6,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



SSで好評を得た美少女AVGのデラックス版。小学生の女の子が大人の姿に成長して宇宙人と戦うコミカルなストーリーが特徴。PS版オリジナルのシナリオも追加されている。

伊集院健 SS版と比較すれば、ムービーはPS、ゲーム画面はSSのほうがキレイです。PS版はグラフィックがイマイチクリアでないような気がしたのですが、PS版が初めてなら気にするほどではないかもしれません。PSオリジナルの特別編は約1時間（他の話は30分程）で、分岐も3カ所ありボリュームたっぷり。ファンなら買いでしょう。ただ、個人的には遠藤作品にしては独特の味（社会風刺とか）があまり出ていないので物足りなさが残ります。今までの遠藤作品って、心に残る名場面があったのになぁ。 **80**

袋こ～じ 魔女っ娘ものと戦隊ものをミックスしたようなノリ。かなりベタではあるが、ヒロインたちの掛け合いの会話も面白く、キャラゲーとしては丁寧に作られているとは思います。会話時の感情の選択による、内容のバリエーションも多彩でイイ感じ……。ただ、会話→事件発生→戦闘→大団円という1つのパターンしかなく、連続でやっていると飽きてしまうのも事実。何回もクリアしよう、という人にはちょっとキツイ？ あと、戦闘時の中途半端なアニメはまだいいとしても、変身シーンはちゃんとアニメで見たかったかな。 **65**

MTB DIRT CROSS

■サミー■RCG■10月15日■¥5,800
■MC(2ブロック)／DS(AC非対応)



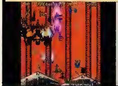
MTB（マウンテンバイク）のRCG。コース内にはジャンプポイントや泥沼など、オフロードならではの仕掛けがいっぱい。悪路では、MTBをかついで走ることも可能。

なんでもゆうこ コーナーで減速しすぎると横転、ぬかるみに突っ込むとまた横転と、とにかくよく転んじゃう。態勢を立て直すためのタイムロスも多くて、COMになかなか勝てません。また、コースとコース外の判別がしにくいポイントがたくさんあるせいで、壁に激突することも。連打しながらの走行や、2つあるブレーキの使い分けといった基本操作のほかに、自転車をかついだり、ウイリー走行をしたりと、複雑な操作を強いられます。テクニックさえ身につければすごく爽快に走れるゲームなのに。練習モードは絶対欲しかった…。 **60**

城イドム マウンテンバイクを題材にしたRCGだけあって、自転車から降りて進むこともできる（地形によってはこの方が有利）など、独特のシステムが多い点は評価できる。でも、操作感覚は大雑把だし、コース前方が見通しにくくなっているため、RCGとしてはイマイチだ。難易度が高いというより、操作のしづらさが災いして、COMの操作するライバルたちに勝ちにくくなっているところも不満に思えた。単調な音楽と粗めなグラフィックも残念。ちなみに、オープニングはなかなかカッコいいぞ。 **45**

ストライカーズ1945 II

■彩京■STG■10月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)



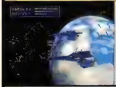
アーケードで好評を得た縦スクロールSTGの続編がPSに登場。用意された6機種から自機を選択できる。機種ごとに異なる「タメ撃ち」と「ボンバー」が攻略のポイント。

伊集院健 自機の性能差は、前作同様メリハリがきいてて、自機を変えて何度もクリアしたくなる面白さがあります。ただ、タメ撃ちは前作のフォーメーション攻撃の方が使い勝手が良かったような。今回はタメ撃ちにレベルがあり、自由にいつでも、というわけではないので使う場所を見極める奥深さがありますが…。クライマックスの展開は、前作と比べると淡々としているので盛り上がりに欠けるけど、やっぱり彩京のSTGは面白いです（結論）。少し処理落ちする部分はあるものの気にならないレベルでしょう。 **80**

城イドム まともに攻略するには敵の攻撃を完璧に覚える必要があるが、難易度を下げれば展開はかなり楽になるので、初心者から上級者まで楽しめる。移植度も高いし、画面のスクロールもうまくまとめられている。登場する機体のプロフィールを閲覧できるPSオリジナルモードなど、サービス精神旺盛なところも評価できる。各面が短めなこともあり、ややボリューム不足の印象も受けるが、これだけ丁寧に作られていれば不満は残らない。なお、処理落ちもやや見受けられるが、（2Pプレイ時も含め）問題ない程度だぞ。 **80**

オウバードフォースアフター

■バンダイ■SLG■10月22日■¥5,800
■MC(2ブロック)



宇宙空間での艦隊戦を題材にした戦略SLGの続編。立方形のマップで展開される広がりのある戦闘が特徴。マルチシナリオやパイロットの成長など、新要素も満載。

PON

グラフィックは真っ黒な背景にポリゴンの固まりの戦艦がある感じ。画面が暗すぎて敵味方の位置が判断しづらいのはツライです。コマンドメニューやデータウインドウは英語と数字だらけで、移動するにも攻撃するにも説明書と照らし合わせる必要あり。カーソル移動も視点変更も思うように操作できず、再び説明書とにらめっこ…。はっきり言って敷居の高さはハンパじゃないです。ただ、この手のSLGが好きな人なら、重厚な世界観とマルチシナリオのストーリーを楽しめるはず。前作のファンの人もどうぞ。

60

がんの字

システムが凝っているぶん操作が複雑で、特に視点の切り替えはとてもまどろっこしいです。これで初心者のためのチュートリアルがないのはツライのでは。あと戦闘中に、敵のターンはともかくとして、NPCのターンはスキップさせてほしかったですね。あの戦闘のたるさはちょっと……。ゲームそのものは十分に練り込まれていて、楽しさを実感できたときの中毒性は並々ならぬものがあります。それだけに、前作を遊んでいないユーザーに対する気配りもしっかりしていれば…。うーん、惜しいですね。

75

スレイヤーズわんだほ〜

■バンプレスト■RPG■10月22日■¥6,800
■MC(2ブロック)



人気アニメが原作のRPG。戦闘時、キャラクターの機嫌によって攻撃力が変化するなどの要素が盛り込まれている。ストーリーは完全オリジナルで、ビジュアルシーンも豊富。

うさき松崎

序盤からマップが広くて迷ってしまう。特にダンジョンはキャラが背景に隠れがちで、視点を変更できるのだが、逆にそれが迷う理由に……。レーダーみたいなものが表示されるか、切り替えで全体マップが見られるようにしてほしかった。また、戦闘は某大作RPGにそっくりだが、デキはイマイチ。メインのストーリーイベントのほかに、関係ないサブイベントが強制的に入るのにもちょっと戸惑った。まぁ、イベントの内容自体は、いかにも「スレイヤーズ」らしいものが多くて楽しかったけどね。

55

小岩

本格派RPGというだけあって、これまでに発売された「スレイヤーズ」シリーズの中では悪くないデキ。とは言え、いろいろな欠点があったのも事実です。まず、気になったのはお使いがメインのシナリオ。ほかにも、戦闘のバランスが悪い、エンカウント率が高い、マップが見にくいうえに方角が表示されない、全体マップがないなど、プレイヤーが苦労させられる部分が多い気がします。もともとファン向けのゲームなので、買う人は買うのでしょうが…。システム面がもう少し充実していれば良かったんですけどね。

40

STREET BOARDERS

■マイクロキャビン■ACT■10月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



ストリートファッションに身を包んだキャラクターが、スケートボードで疾走するACT。タイムアタックだけでなく、ジャンプ中にトリックを決めて得点を競うこともできる。

TAC★

なんといっても広〜いフィールドを走っている感じが気持ちいい。コースの裏側も、かなり細かく作ってあるし、なにより、ジャンプしたときなどに周囲を空間として感じられるレイアウトがグーっす。基本的な見せ方はアーケードの某スケボーゲームにそっくりではあるんだけど、それをPSで高いレベルで遊ばせてくれるのがウレシイっつーことで、個人的にはOK。コース内での分岐もあちこちにあるので、タイムとトリックの合計によるスコアアタックなどと併せて、3コースでもけっこう長く遊べそう。

80

城イドム

RCGっぽいスタイルになっているが、コースどりはさほど重要ではなく(ネジコンやアナログ入力にも対応していない)、プレイ感覚は完全にACT。ゲームのメインとも言うべきトリックは、基本的に特定ポイントでジャンプした瞬間の速度で決定するため、手軽にガンガン決めることができて気持ちいい。ただ、手軽な反面、技を磨く楽しさはほとんどないため飽きやすい印象も受ける。メインコースが3コース(+ボーナスコース3つ)とボリューム不足なのは残念。グラフィックや音楽、ゲームのノリは悪くないぞ。

60

星の丘学園物語 学園祭

■メディアワークス■SLG■10月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)



学園祭の期間中に愛を育む恋愛SLG。学園祭の準備を手伝いながら、好みの女の子にアタックする。アイテム交換やアルバイトなど、さまざまな要素が用意されている。

うさき松崎

女の子たちが常にどこにいるか表示されており(画面内にいないときもあるけど)目的の女の子だけを追い続けることができるため、攻略は比較的簡単。そのため、このテの恋愛ゲームはフラグ立てがわかりづらいから…と敬遠していた人にもオススメしたい。グラフィックはキレイだし、登場キャラも多いので、個人的にはプレイしていてなかなか楽しかった。ただ、1回のプレイでのイベント数が思ったより少なかったのは残念。初心者だけでなく、恋愛SLG上級者向けの要素があったら、なお良かったかも。

80

がんの字

システムが明解で、プレイヤーがやるべきことがわかりやすいのは○。登場する女性キャラの数を豊富にし、イベントのバリエーションを充実させているシナリオ重視の内容に、いい意味での潔さを感じました。確かにプレイヤーの行動は、結局は校内を歩き回るだけの単調なものなのですが、豊富に盛り込まれるイベントでそのマンネリ感を解消してます。1プレイの所要時間が3時間前後という手軽さもいい感じでしょう。科学部の後輩の女子に肩入れしていた僕は、学園祭での演出にのけぞりました(笑)。

80

←そのほかに発売されるソフト (1998.10.8〜1998.10.22)

10/8 日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	■ナグザット ■¥5,800■TBL	日本プロ麻雀連盟の公認を受けた本格派の麻雀ソフト。イカサマ要素のない4人打ち。
10/8 サイレントメビウス CASE:TITANIC	■ガイナックス ■¥5,800■AVG	パソコン版から移植された、人気コミックが原作のAVG。豪華声優陣の熱演も魅力。
10/8 実況アメリカンベースボール2	■コナミ ■¥5,800■SPG	総勢700名以上の大リーガーの公式データを収録。本場の迫力を再現した野球ゲーム。
10/15 中島みゆき「なみろむ」	■オラシオン ■¥5,800■ETC	歌手、中島みゆきの魅力が詰まったデータベースソフト。パソコン版からの移植作。
10/15 四川風激辛麻雀	■シー・ラボ ■¥4,800■TBL	余分な要素を排した本格麻雀ソフト。基本ルールをクイズ形式で学べる「麻雀クイズ」も。
10/15 トランプしようよ!	■ボトムアップ ■¥4,800■TBL	トランプゲームを全10種類収録。コンフィグ機能で地方ごとの細かいルールにも対応する。
10/22 火星物語	■アスキー ■¥6,800■RPG	火星が舞台のRPG。画面内のオブジェを利用するなど、自由度の高い戦闘が特徴。
10/22 ぽっぷんぽっぷ	■タイトー ■¥4,800■PZG	カラフルな風船を打ち上げ、同じ色をつなげて消すPZG。歴代の人気キャラが出演。
10/22 五竜陣エレクトロ	■アスク ■¥4,800■PZG	新感覚の対戦型ボードゲームをPSで再現。内容は戦略性の高い陣取りゲーム。
10/22 LSD	■アスミック・エース エンタテインメント ■¥4,800■ETC	3Dで構成された空間を探索する"ドリームエミュレータ"。明確な目的は存在しない。
10/22 デザエモンKids!	■アテナ ■¥5,800■ETC	オリジナルのSTGを作成できるソフトが易しくなって登場。読者投稿作品も収録。
10/22 ROX ーロックスー	■アルトロン ■¥5,800■PZG	上から降ってくるサイコロを組み合わせて消していく落ちモノPZG。
10/22 デジタルフィギュア イイナ	■イマジニア ■¥5,800■SLG	アイドル志望の女の子を一人前に育てるSLG。物語はさまざまに分岐する。
10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥1,500■TBL	1500円という低価格で、本格的な麻雀が楽しめるソフト。COMの思考時間も短い。
10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥1,500■TBL	不必要な要素を極力排除した、低価格シリーズ第2弾。シンプルな将棋ゲームを収録。
10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥1,500■TBL	誰でも知っている五目ならべを、お手頃価格で提供。難易度の設定も可能。
10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥1,500■TBL	低価格のTBLシリーズ第4弾。「オセロ」風の陣取りゲームがプレイできる。
10/22 森高千里 サファリ東京	■コーエー ■¥4,800■ETC	ミニゲームやライブ演出などを楽しめるソフト。森高千里のディスコグラフィも収録。
10/22 競馬エイト'98秋冬	■シャングリ・ラ ■¥6,400■ETC	好評を得た競馬予想ソフトのデータ最新版。JRAの過去のデータと辞書機能を搭載。
10/22 バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	■マップジャパン ■¥5,800■SLG	「ビーキッズクラブ」、「ウルトラキンタ」など、実機が登場するパチスロシミュレータ。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

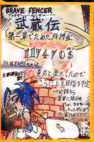
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは **超人の秘技**

「DPSコロシアム」は、読者の達成した記録を発表するだけではない。読者が編み出してくれた攻略法まで紹介しちゃうのだ。今回は『XI ルール①』（Vol.85）と『鉄拳3（ルール①）』（Vol.83）で驚異的な記録を出した強者にお願いして、彼らの攻略法を特別に教えてもらったぞ。興味のある人は、ぜひチャレンジしてみよう！

今号のこの1枚



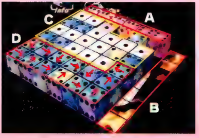
◀募集外の記録も飢餓疫病の神さん（愛知県）のように気軽に送ってくれてOKなのだ。この所持金アタックへの挑戦者も募集しているぞ。

話題の超記録〜その誕生の秘密に迫ってみよう！

『XI[sái]』（タイムリミテッドのスコア）　今明かされる14万点突破の秘密

「XI」マニアの間で「限界値11万点説（※1）」がささやかれているなか、前田有奈紀さんは独自の"積み込み"（連続チェインをするための準備）を編み出して141,626点の大記録を叩き出したのだ。ここでは、彼女のそのプレイの流れを徹底解説していくので、マニアの人はぜひチェックしてみよう！

ステップ1▶究極のダイスの積み込み方



エリアA　一番最初のバニッシュはこの場所で行う。右のステップ2の連続写真のプレイでは、このAのダイス（6個）はチェインを続けていく途中で、わざと消えるように仕向けられているのがポイント。これが重要なのだ。

エリアB　このエリアにはダイスは置かない。この部分を空けておくことによって、チェイン続行中に新たに発生したダイスを、さらにチェインにつなげられる確率が大幅アップするのだ。

エリアC　6の目の連続チェインにつなげられるように積み込む。ダイス配置のメカニズムは、増刊号D10に収録されていた「XI」デモプレイ（杉山流）の積み込みと同じだ。詳しく知りたい人はD10で確認してみよう。

エリアD　1回転がせば6の目が出るようにダイスを積み込んでおく（写真中の矢印は、6の目を出すときに転がす方向を示している）。配置のメカニズムは、増刊号D10に収録の『XI』デモプレイ（和田流）と同じだ。

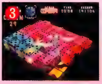
ステップ2▶いざ40チェインにつなげ！



▲Aのダイスは、チェインに支障ない範囲で消えるに任せる（場合によっては踏みつぶしてもいい）。



▲Cのダイスをチェインしていくかたわら、Bに発生したダイスもチェインに加えていく。



▲Dのダイスは急いでチェインする。これによって、Cの最初にチェインしたダイスが消えずにすむ。



▲AやBに発生するダイス（位置と向きは運に頼るしかない）をすべてチェインできれば大成功！

鉄拳3（タイムアタックのクリアタイム）　キャラ別集計優勝者が自慢の連続技を大公開

Vol.83ではハロハロさん（神奈川県）がキャラ別優勝記録を叩き出すのに使った連続技を紹介した。そこで今回は、そのほかのキャラで優勝を飾ったみなさんが使用した技を紹介しよう（木人は除く）。なお、下の操作説明は自分のキャラが左側にいる場合のものなので注意しよう。

吉光（解説：平尾丈さん　申請記録：45秒73）

2人目までは「➡＋左パンチ→不惑」で、3人目以降は「卍裏拳壱→草薙砲」で倒しました。

シャオユウ（解説：伊藤雅文さん　申請記録：45秒81）

「右キック×3→擺歩猛虎掌」で倒しました。

ファラン（解説：伊藤雅文さん　申請記録：46秒66）

「構えチェンジ→ダブルスクリュー×2」のパターンを使いました。ほとんど運だけですね。

ブライアン（解説：伊藤雅文さん　申請記録：49秒20）

「右キック×3→ダブルバックナックル→マッハパンチ」のパターンを使いました。

キング（解説：平尾丈さん　申請記録：49秒58）

「➡＋右キック→➡＋右キック→（自キャラの右側へ横移動して）レッグラリアット」というパターンを使いました。➡＋右キックは、相手が倒れてしまわないようにヒットさせます。

ロウ（解説：平尾丈さん　申請記録：52秒46）

「ドラゴンニー→ドラゴンファング」のパターンです。技と技を最速でつなげないと成功しません。

エディ（解説：平尾丈さん　申請記録：53秒60）

「立ち左キック→フマーサ」で倒しました。

ジュリア（解説：平尾丈さん　申請記録：1分13秒21）

「↘＋右キック→絶招通天砲→烈震踏」のパターンを使いました。

ボスコノビッチ（解説：浜西雄一さん　申請記録：1分16秒46）

1〜4人目は「ブリリアントペガサスブースター」の最初のキックを2発で止め、気合い溜め状態から「20連コンボ」を出して倒します。5人〜8人目くらいまでは「20連コンボ」の最初のキックを5発で止め、バックステップした相手に「老人拳×2」をヒットさせます。9人目以降は、ひたすら後ろに逃げまくってから「20連コンボ」という感じで戦うしかないと思います。なお、相手にエディやシャオユウが出てきたらリセットしてました。

ゴン（解説：平尾丈さん　申請記録：1分21秒76）

2人目までは「↖＋キリン殺し→巨木倒し」で、3人目以降はひたすら「ニワトリ突き」で攻めます。

クマ（解説：平尾丈さん　申請記録：1分29秒16）

「➡＋右キック→➡＋右キック→メガトンクロー→無敵ショルダータックル」のパターンです。ただし、これはメガトンクローがカウンターヒットしていた場合のパターンで、この攻撃がノーマルヒットだったときには、無敵ショルダータックルの代わりに相手の起き上がりに合わせて再度メガトンクローを使います。あと➡＋右キックは、相手が倒れてしまわないようにヒットさせます。

●※1：「XI」のタイムリミテッドでは、画面上に一度に発生するダイスの上限が40個と決められている。つまり40個のダイスをフルに使っても、6の目をバニッシュ（ダイス6個を使用）してからチェインさせられるのは34回が上限という理屈になり、その根拠をもとに「DPSコロシアム」に参加してくれた上位者のほとんどは「11万点前後が限界値」と考えていた。前田さんは新たに発生するダイスもチェインに加える独自の積み込みを編み出すことで、この限界値を破ることに成功している。
●VOL.83オリジナルグッズプレゼント当選者：タロットカード・神崎智也（静岡県）、キーホルダー（ルーティ版）・曽我部研二（徳島県）、キーホルダー（フィリア版）・鈴木真三（静岡県）（敬称略）たくさんの応募、ありがとう!!

★こんなルールでも記録募集中!!●『ピキーニャ！EX』：「PK・Iレース」でのラップ数を競う。申請ハガキには『ピキーニャ！（PK・Iレース）』と明記して「記録／使用したキャラ名／MAXスピード」を書こう（しめ切りは11月1日消印有効）。●読者オリジナルルールでの記録：自分でルールを考えて、「こんな記録を出しました！」という記録申請をしてくれても構わないぞ。この場合はハガキに「ゲーム名とルール」を明記して「記録」を書いてくれればOK。どんな記録でも受け付けるので「こんなの送ってもいいの？」なんて心配はいっさい無用なのだ。

ザ・挑戦者ランキング

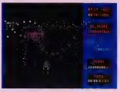
募集外記録を大発表

■『テイルズ オブ デスティニー』最終セーブポイントでのパーティ7人の合計レベルの低さを競う／木村俊太郎（東京都）合計50レベル（各キャラのレベルは以下を参照）

スタン	Lv.1	ウッドロウ	Lv.19
ルーティ	Lv.4	ジョニー	Lv.14
マリー	Lv.4	チェルシー	Lv. 2
フィリア	Lv.6		



▲胃薬さん（兵庫県）が、『ポケットファイター』のランニングモード（設定の制限はなし）で2'20"05を記録。新たな挑戦者の登場を待っているぞ。



▲画面右上のハイスコアに注目しよう。『彩のラブソング』のスタークラッシャーで、高橋幸夫さん（福島県）が876点（16'39"00）に最高記録を伸ばしたぞ。

■『ＦＦＴ』ラムザをレベル99にしてセーブしたときタイムを競う／つきのひと（京都府）48分16秒

■『スターオーシャンセカンドストーリー』最大戦闘スキル数／ＳＩＧＮＡＬ（兵庫県）18,286回

■『ワールドスタジアム２』作った分身君のバッターとしての各成績の高さを競う／ハロハロ（神奈川県）打率３割６分９厘、ホームラン数39本、打点158点。

オリジナルグッズ披露宴

『ギャラクシアン3』ドラグーンのガレージキット

このドラグーンは、一見すると「市販のプラモデルを組み立てた作品？」と思ってしまいそうだが、それは大間違い！　なんとこれはクラフtonさんがすべて自分でゼロから作り上げたというガレージキットなのだ！　報告者のガルデプルドンさんは大のドラグーン好きで、彼の提案でクラフtonさんは当作品を作ってみたとのこと。マニア垂涎のこの完成度の高さには脱帽ものだ。

報告者	ガルデプルドン改め末P（大阪府）
作者	クラフton（埼玉県）


▲ＰＳ版『ギャラクシアン３』でのドラグーンの雄姿。これと見比べれば、この作品のスゴさがわかるはず。


▲護衛戦闘機カトラスといっしょに飾ったところ。細部まで驚くほど精密に作られている。

◀形の精巧さといい、色合いのよさといい、ため息が出るほどカッコいいのだ。

● 「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：ＰＳゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「ＤＰＳコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントＯＫ」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。作品のデキ映えも重要だけど、それ以上に作品にこもった「愛情」や「アイデア」を重視するので、恥ずかしがらずに参加してみてね。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

挑戦者募集中　キミの努力の結晶をこのコーナーで発表してみよう

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・氏名・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればＯＫ。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけくれてもいいぞ。

エントリーのルール　１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため“編集部から連絡の上で”証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

募集中　ピキーニャ!EX

ルール　「タイムアタック」でタイムを競う。使用キャラは４キャラのどれを使ってもＯＫ。設定などの制限もとくになし。スゴい記録を期待しているぞ。

申請記録　『ピキーニャ（タイムアタック）』と明記して「タイム／使用キャラ名／MAXスピード」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月１日消印有効

募集中　ガンバァール

ルール　『キャッスルオブガンバァール』での「アーケード（初級・上級・激ムズのどれでもいい）」で総合スコア（16面クリア後にネームエントリーを行うスコア）を競う。

申請記録　『ガンバァール』と明記して「スコア／選択した難易度／使用したコントローラ」をハガキに書こう。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月１日消印有効

新登場　beat mania

ルール　「エキスパートモード」で「GREAT」の数の多さを競う。選ぶジャンルは自由。「GREAT」で並んだ場合は「GOOD」の数の多さを競い、両方同じ場合はスコアの高さで競う。

申請記録　『ビートマニア』と明記して「GREATの数／GOODの数／スコア／選んだジャンル」をハガキに書こう。なお同記録の場合は、ハガキの消印の早い人を勝ちとする。

しめ切り▶11月20日消印有効

募集中　メタルギア ソリッド

ルール　「サバイバルミッション（このモードの出し方はVol.84の45ページ参照）」のクリアタイムを競う。コンティニュー使用はＯＫ。設定などの制約もとくになしだ。

申請記録　『メタルギア ソリッド』と明記して「タイム」をハガキに書こう。ビデオ録画が可能な人は、記録達成の過程をビデオテープに残しておこう。

しめ切り▶11月20日消印有効

DPSならではの“特別集計部門”も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30以上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生　中学生と高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：11月１日消印まで▶Vol.91で発表）

〒101-8305　㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴」係

4C奴隷はカラーのハガキを掲載するコーナーです。……そのまんま。ぎゃふん。



▲北海道　藤崎啓さん：ハートの似合う２人組なのです。確実にコレまでのＲＰＧとは違う、何かがありそうですよね。

▼？県　SAK さん：強すぎるとつまらないの法則がバッチリ当てはまっちゃいます。コレはもう……どうしょうもないんですかねぇ？





▲神奈川県　朝影礼都さん：回復のたびに注射はかなり痛そうですよね。跡も……。



◀秋田県　石井洋美さん：年寄りにもなれます。



◀長野県　楸さん：結構良くできてるんですが……。



▶京都府　檀月子さん：おしやまさん(笑)ですから。



▶高知県　和泉さん：黙々と食べてたりして。



▲千葉県　S・風雅さん：なんというか……たくさんのコトを経験してきた年寄りキャラは個性バリバリですよね。戦士としての未練とか後悔なんかで心はいっぱいだと更に○。長い年月かけて追い求めた敵との対決で初めて明かされる新事実とか。その感動や、イロイロ混じり合ったモノは…当事者でないと判らないのでしょう。



▲三重県　東本夕夜さん：水着で大登場ですし。融通効かなそうなところが魅力ですから。



◀愛知県　あをまどあきさん：どこか抜けてるのがキャラの魅力です。



▲熊本県　鯨子さん：本当のナルシアは優しいいい娘なんですけど……。

▼東京都　パー子さん：ＡＣＴ部分がキライでなければかなり面白いですよね、このゲーム。前作をプレイしてない方がいいぐらい。



◀神奈川県　南雲くーさん：こういったサービスイベントってあれば楽しいですよね。



◀愛知県　綾上つしろうさん：「鉄拳」。当時、とんでもなくインパクトありました。



▲山梨県　すいび亭さん：本来小姓ですから。アレでアレなワケですが……コレくらいハデに戦えるとステキです。武装愛人？

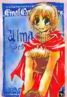
▼神奈川県　朝影礼都さん：頭のヤツ、締まるんでしょうかねぇ？ソレによって性格が判るのでかなり気になります。







◀岐阜県　砂目さん：主人が一番偉くなさそうです。野菜育てるの楽しいですよね。



◀千葉県　彩軌彼方さん：服装はどう見ても庶民ですよね。一流貴族のお姫様じゃ……ないです。



◀静岡県　えんぜるぽーいさん：可哀想なレイジ。というか額に傷さえあればどんな犬でも……。



◀埼玉県　ちょこぐまさん：ＤＰＳでは人気高いデスから大丈夫ですよ。スタートからＥＤまで、一貫してキャラの立っているＲＰＧは珍しいですからね。



▶岡山県　樹宮匡平さん：元気いっぱいレッツゴーゴーです。若のモノなのにこの人気。メインじゃないのにこの人気。



▶神奈川県　結実さん：ヒゲ兄さんたちはソレなりに屈折しててステキです。素直になればカンタンなんですけど。



▶大阪府　昭直利さん：お爺ちゃんの作ったムチャな機械をガンガン実験してそうです。人力飛行機とか(笑)。絆創膏貼って。笑ったらカワイイと思うんですよね。マリア。自分も科学者目指したりしそうです。



◀大阪府　キノピコンさん：このデザインだと碇というよりもいびつなブレードって感じです。



◀福岡県　天吹到さん：伝奇モノというよりも学園モノとしての方が紹介するときの正しい表現かもしれません。

※カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつ



▶福岡県　マツラカヨウさん：続編ではステージ中にもっと複雑なストーリー分岐とかあるといいですよね。幕末維新編とか。仕事人編とか。殺す人の派閥や所属で自分の立場も変わっていったらスゴイんですが。



▶大阪府　小林賢治さん：新作はポリゴンがとんでもなくキレイになったんですが……あまり盛り上がってません。



▶山形県　週末の怪人さん：元気溢れる彼女にも悩みがあるわけですから。青春日記は楽しいですよね。



◀福井県　はせがわ皇仁さん：かなりシナリオは強引に勧善懲悪ですが、ゲームとして楽しむにはその方がいいんでしょうかねぇ？

◀山形県　日野晴火さん：仲良しです。中にはちょっと不気味な子もいるわけですが、仲良しです。



◀徳島県　宇海遊さん：かなり激しい戦いですよね。彼女くらいの歳だと後遺症が残ったりしそうです。



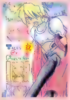
◀栃木県　アブサンさん：かなりドキドキです。車内ですし。



◀福岡県　ときめもらーさん：グランプリ、真剣に楽しいです。



◀新潟県　彩粃キョウコさん：後半部分のバランスが修正されたり？



◀東京都　赤田親朗さん：PSソフトはゲームなんでしょうか？



◀東京都　山師さん：良く見ると冷たそうな目線がいいですよね。



◀岩手県　東雲かいらさん：本来オチャメですから。



◀北海道　セトさん：ちょっとケダモノな彼も可愛いのです。



移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、PSに移植して欲しいソフトがある場合はこのコーナーあてで！



▲熊本県　鵠鴉さん：キャラの個性はOKですから。そういえば3DO期待のRPGだったんですよねえ。

▼神奈川県　柴田絵里さん：移植決定です。かなりパワーアップするらしいです。





▲大阪府　クラゲ２号さん：もう少し基本部分が改善されるといいんですが。

◀北海道　哀原斑さん：自分で作らなくてもセーブデータで楽しめる！　それはそれでステキです。



◀静岡県　彪虎さん：奥のバレットがかなりカワイイです。風船で飛んでいったりしたいんでしょうか？



◀大阪府　柳けふさん：続編はまだですかねぇ？　期待は高まるばかりなんですが。そろそろ？　う〜ん。謎です。



◀愛知県　藤崎あすかさん：アイサツは大事ですからね。というかアイサツしていればいいっていうか（爆）。





▲山形県　日野晴火さん：仲良し５人組。仲良しでなくても５人は一緒。なのです。

◀東京都　スティーブンさん：ビルの入り口にこんな感じで立ってたら……。





▲京都府　十々夜さん：彼女のシナリオは編集部では女囚サソリ編と呼ばれてました。他のキャラに比べてしっかりしてていいですよね。



▲岐阜県　葉月ひとみさん：服、ちょっとボロボロなんですけど、デザイン的にはOKというか。動きやすそうですよね。

◀熊本県　鵠鴉さん：もう少しエンタテイメント作品で終わってくれれば……。



電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン
1998 HOW TO WIN

毎号、どえらく熱いステキな攻略をお贈りしている熱血ド根性の当コーナーですが、今回もそれは変わっておりません。少しでも、みなさまのお役に立つ記事を作るため、今日もボクらはゲームざんまいです。イカしてます。

AZITO2

攻守に優れたアジトの建設方法から、ピンチに陥ったときの対策まで!
「正義」にも「悪」にも共通する必勝ポイントをバッチリ伝授!

実名のヒーローが登場するってのは盛り上がり方がまるっきり違うね。とにかくカッコイイし、仮面ライダーや宇宙刑事に自分が命令を出せるなんてもう最高！　戦ってるときなんか、思わず声を出して応援したくなるくらい。そんなわけで(?)、初プレイのオススメは絶対に正義。ヒーローたちの活躍に酔いしれよう！　(Z佐藤)

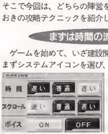
10|15 SLG	▶¥5,800　▶バンプレスト
	▶MC(5ブロック)、マウス

正義・悪、どちらにも有効な基礎テクニックを紹介!

『2』は前作と違い、プレイ開始時に正義と悪のどちらで戦うかが選択できる。それによってマップや登場キャラ、イベントなどがまったく別なものになるのだ。ただ、ゲームの進め方やアジトの建設方法など、基本的な部分はほとんど同じ。そこで今回は、どちらの陣営を選んだ場合でも役立つとっておきの攻略テクニックを紹介していこう。

まずは時間の流れをチェンジ

ゲームを始めて、いざ建設開始！　という状態になったら、まずシステムアイコンを選び、続いてスピード設定アイコンを選ぼう。すると、ゲームの進行スピードなどを設定する画面になる。そこで時間を「遅い」、スクロールを「速い」に設定する。こうすることで、建設時のロスタイムを大幅に短縮することができるのだ！



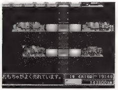
▲基礎部分の建設にはやはり時間がかかる。時間の進みを遅くするのだ。

アジト建設　◉各施設を置く間隔に注意!

施設によってはほかの施設に悪影響を及ぼすものがある。その代表的な例が動力室だ。動力室に工場、それに研究施設などの位置が近すぎると、電磁波の影響で作業効率がダウンしたり、さらには事故が起きたりすることも……。研究員たちが移動するのに多少時間はかかるものの、安全性を考え、できるだけ各施設の間隔は開けておこう。ちなみに、同じ施設なら近づけても問題はない。


▲動力室はすべての施設の中で一番深い場所に配置しておこう。

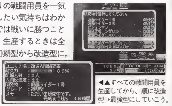

▲出入口付近に敵が集まる。砲台を多めに設置しておこう。



▶違う施設を隣接させるのは危険。通路2つ分は間隔をとれ！

兵器生産　◉ヒーロー(怪人)は均一に生産

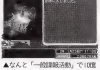
お気に入りの戦闘用員を一気に最強型にしたい気持ちはわかるが、それでは戦いに勝つことはできない。生産するときは全ユニットを初期型から改造型に。そのあとに最強型へとまとめて強化しよう。



◀▲すべての戦闘用員を生産してから、順に改造型→最強型にしていこう。

◉諜報活動はこまめに実行しよう!

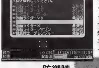
戦闘用員を保安室に配置すると、「一般諜報活動」が実行できるようになる。これを実行すると、ランダムで情報を入手できたり、所持金が増えるイベントが発生するのだ。戦闘用員は最低限の人員だけ残して、どんどん一般諜報活動をさせよう！



▲なんと「一般諜報活動」で10億円ゲット！　これはオイシイぞ。

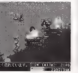
攻撃・防御　◉攻撃は十分に力を蓄えてから!

戦闘を仕掛ける場合の戦力的な目安は、戦闘用員の約3分の2が最強型、さらに大型ロボットや戦闘機なども所持するくらいになってからがベストだろう。これくらい力を蓄えてからでないと、返り討ちにあってしまうぞ！　また、敵が攻め込んできたときは、すべての戦力を動員して、迎撃にあたっていこう。



攻撃時

◀一度に全軍を出撃させるのではなく、部隊を3つくらいに分けて波状攻撃を仕掛けること。出撃時間をずらして、バラバラに敵地へ送り込もう。



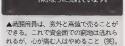
防御時

▶ロボットや戦闘機をすべて出撃させ、できるだけ地上でダメージを与えよう。そうすれば、たとえ侵入されても基地内での戦闘が楽になるぞ。

困ったときの最後の手段

所持金がピンチ!

所持金がなくなり、ここで研究員たちの給料や施設の維持費を払うとマイナスになる（マイナスになるとゲームオーバー）という事態に直面したら！　そんなときは生産した戦闘用員を売りに出そう。ただし2回目以降は売れにくくなるので、これは本当に「最後の手段」だ。



▲戦闘用員は、意外と高値で売ることができる。これで資金面での窮地は逃れられるが、心が痛む人はやめること（笑）。

防御しきれない!

敵が攻めてきたのに基地内の戦闘用員が配置できていない！　そんなときは、入り口を一時的に通行できなくするのも1つの手だ。方法は簡単。コマンドの「エレベーターの伸縮」を選択し、下の写真のように入り口につながるエレベーターを下ろしてしまうだけ。有効に活用しよう。


◀「エレベーターの伸縮」は常時可能。出入口がエレベーターだけになるマップでは特に有効な手だ。

ポイントQ&A

Q：敵は、こちらの基地に侵入してきたときに爆弾を仕掛けていきますよね。あの爆弾って、どうすれば取り除けるのですか？
A：仕掛けられた爆弾は、その施設に人員を配置すれば撤去できる。ただ、人員を自由に配置できる施設（保養所、保安所）と、研究などを実行しないと配置できない施設（研究所や工場）があるので要注意！　場合によっては、ムリに研究などをせず、破壊されてから修理したほうがトクなときもあるので覚えておこう。

エンドセクター

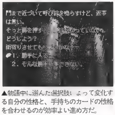
サウンドノベルとカードバトルが融合した『エンドセクター』。今回はシナリオ分岐条件や全モンスターカードリストなど、盛りだくさんでお届けする。

サウンドノベルとカードゲームの両方が楽しめるこのゲーム。ノベルのシナリオパートは読み応えがあるし、バトル部分は最初に懇切丁寧なチュートリアルがあるので、誰でもすぐに楽しめるようになる。おまけにカードのイラストを手がけているのは111名もの有名イラストレーター。こりゃすべてのカードを集めなきゃね!!(殿)

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶アスキー
	▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

シナリオ分岐&全モンスターカードを一挙掲載!!

このゲームではシナリオパートのサウンドノベル部分の行動によって、主人公の性格が決定する。もちろん好きなようにシナリオを進めてもよいのだが、主人公の性格があまりにも手持ちのカードのモンスターの性格から離れてしまうと、せっかく手に入れたカードがバトルパートで役に立たなくなってしまう。そこで、シナリオパートの選択肢で上下する主人公の性格値とモンスターカードの詳細データを紹介。これで効率よくゲームを進められるはずだ。



▲物語中に選んだ選択肢によって変化する自分の性格と、手持ちのカードの性格を合わせるのが効率よい進め方だ。

登場カード数622種類! キミはすべて集められるか?

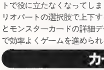
本作で入手することのできるカードは全部で622種類！ そのイラストは末弥純や米田仁士といった有名イラストレーターから、板橋しゅうほうや那州雪絵といった人気漫画家まで、総勢111名のイラストレーターが手がけている。入手したカードは、メニューの「カードガレージ」でいつでも鑑賞可能。未入手のカードもチェックできるのですべてのカードを集めてみよう。


◀ガレージではカードのイラストを拡大して鑑賞できる。

カードバトルの基本を押さえよう

1◉カードの属性を見極めろ

カードと敵のマスターには、その性質を表す「属性」が設定されている。属性には火、風、水、土、そして無の5つがあり、それぞれの属性間には有利、不利が設定されている（すべての属性の影響を受けない「無」は例外）。この属性は、カードの縁の色で見分けることが可能になっている（下記の「属性のカラー」参照）。また、召喚されたモンスターの体の色でも見分けることが可能。この属性を見極めることが大切だ。


◀属性を見極めれば戦闘を有利に進められる。覚えておこう。

属性のカラー	火=赤	風=緑
水=青	土=黄	無=灰

属性相関図



左は属性間の相性を表した図だ。矢印の先にある属性が、元の属性に弱いことを示している。たとえば火の属性のカードは風に強く土に弱い。また、火と水などの相剋する属性同士は、お互いに致命的なダメージを与える。逆に同じ属性だとお互いダメージをあまり与えられない。



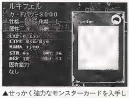
◀非力なカードでも属性の相性をうまく利用すれば効率的に戦える。

2◉「性格」がすべてを左右する

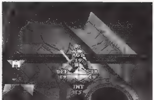
5つの属性とともに、すべてのカードやシナリオの進行にも影響を与えるのがこの「性格」だ。主人公の性格は、「性格値」という隠しパラメータの上下で決定される。ゲーム開始時にN（ネイチャー）の性格で始まり、シナリオ中の選択肢によって性格値が上下する。この性格はPL（ピュアロゴス）からPP（ピュアパトス）まで5段階に分かれており、主人公と2段階以上離れた性格のモンスターカードは有効に扱えず、戦闘中に反逆を起こしてしまうこともある。右の図と次ページのリストを参考に、手持ちのカードを有効に使えるシナリオを選んでいこう。性格値をコントロールすることが大切だ。

モンスター&主人公の性格

- ピュアロゴス PL 天使
- ロゴス L 聖獣
- ネイチャー N 人間
- パトス P 魔獣
- ピュアパトス PP 悪魔

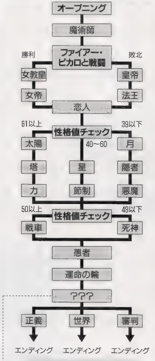


▲せっかく強力なモンスターカードを入手しても、性格が違うと反逆を起こすので注意



◀主人公の性格と召喚するカードの性格が一致するとモンスターの各能力が上昇する。このことも頭に入れておこう。

エンドセクター シナリオ構成表



シナリオ「世界」への道

真のエンディングである「世界」へは、一度「正義」か「審判」のエンディングを見ており、性格値40〜60以内が条件となる。

※性格値は0〜100の値で設定されていて、最初はネイチャーの50から始まる。PL:81〜100、L:61〜80、N:40〜60、P:20〜39、PP:0〜19

ポイントQ&A

Q：歩行タイプと飛行タイプのモンスターは、それぞれどんな利点や不利な点があるのですか？
A：歩行タイプのモンスターは飛行タイプの敵の攻撃をくい止めることができないので、このタイプの敵に対してはマスターの護衛にならない。ただし、飛行タイプのモンスターは一般的に攻撃力も防御力も弱いものが多く、使いどころに気を付けないと一撃で倒されてしまうので注意。

性格値が変化する選択肢を完全掲載!!

主人公の性格は、隠しパラメータの「性格値」によって決定される。この表は各エピソードで出現する、性格値に関わる選択肢のみを一覧にしたものだ。△は性格値が増え、▼が性格値が減るもの、0は変動がないもの、「～に」とあるものは、その性格値に強制的に変更されることを示す。場面の項目では各選択肢が出る直前の最後の一文を掲載したので目安にしてほしい。

	場面	選択肢	性格値
魔術師	でも、先生からは…	公園を抜けて	▼1
		いつもの道を通って	△1
	雨宿りさせて……	勝手に入る	▼1
		そんな勝手な事できない	△1
	この腕輪を……	つける	△5
		つけない	▼5
女教皇	町民を突き飛ばし……	三人組と女性の	▼3
		町民に何が	△3
	はぐらかされた気も……	大通りを案内してもらう	▼1
		裏路地を案内してもらう	△1
	ティフェレトにのぞき…	「な、なんでもないよ」	△1
		「いや、ついみとれて」	▼5
		「うん。花、見てた」	△3
	そんなティフェレトに、…	「ここでなにかあったの?」	△3
		「ティフェレト……」	▼5
		「もっと楽しい……」	△1
	考えなきゃ選べない……	食事ができる……	△1
		服が見られる……	▼1
		小物が売ってる……	▼1
	「○○○?何かあったの?」	「いや、カードが」	▼5
		「いや、アクセサリーが」	△3
		「いや、くだものが」	△3
	「君の魂ともいえる……」	そのまま立ち去る	△3
		交換する	▼10
女帝	少し思案した後、僕は……	心配なので……	△10
		先に荷物を……	▼5
	そして……	「ありがとう」	▼5
		「これは君が……」	△5
	僕はそんなファーニャ…	「僕が彼女を……」	△10
		「まあ、手伝って……」	△5
		「彼女の手助けは……」	19に
皇帝	さて、冒険の準備は……	シャフルに戻って	△3
		村の市場へ向かう	▼1
		このまま魔法都市へ	▼5
	とにかく僕は、……	詳しい話を聞く	▼5
		話は聞かずに	▼3
		無視して用件を	△10
	僕は悩んだ末に、……	一騎打ちを見守る	△3
		助太刀する	▼5
	デニズンに手を……	「僕は任務を」	△1
		「力を貸しましょう」	▼10
		「僕には関係ない」	▼1
	その寂しげな姿を……	「これで全てです」	▼3
		「まだもう一匹います」	△5
	彼は害が無いように……	「もう一人知っている」	△5
		「これで全部です」	▼3
法王	そのすぐ後を……	僕はカードを	▼3
		僕はとっさに	△3
	鈍る決心に、足は……	シャフルに向かう	△5
		市場に向かう	△1
		魔法都市に向かう	▼3
	とりあえずプリムに……	魔法都市について	△1
		悪の魔術師に	△10
		父さんについて	△5
	どちらかを選ばねば……	小犬を救いにいく	▼5
		先を急ぐ	△3
	とりあえず……	近寄って確認する	△3
		危うきに近づかない	0
	手元にあるカードで……	「フライヤー」	△1
		「ウンディーネ」	▼1
		自らが降りていく	▼3
	驚く前に、僕は……	カードに飛びついた	▼5
		その爆風を避け……	△5
	僕はそんなピエール……	捕らえようとした	▼3
		とどめを刺そうとした	▼10
		見逃すことにした	△10
		説得してみることにした	△5
	僕は導かれるままに、その…	選択肢なし	▼1
	人の命に関わる……	生	△5
		死	▼20

	場面	選択肢	性格値
恋人	僕はとっさに行動した。	丘を駆け降り……	▼3
		物陰に隠れて……	△3
	結局、僕が……	正面門から忍び込む	△5
		裏口から忍び込む	△3
		壁を乗り越える	▼3
		隠し通路を探す	▼5
	僕はその大男の……	闘って潜入する	△3
		だまして潜入する	▼3
		大男より先に……	▼5
	僕はとっさに、	内に飛び降り……	△5
		外に飛び降り……	▼5
		壁沿いに……	0
	それでもいくつか……	すべての選択肢	50に
	僕は準備してきた……	「道に迷ったんですが」	△3
		「面会に来たんですが」	△3
		「新入りなんですが」	0
		「食料を売りにきたんですが」	▼3
	早く潜入……	正面門から	△5
		裏口から	△3
		壁を乗り越える	▼3
		隠し通路を探す	▼5
	今のままではらちが……	火をつける	△1
		危険を冒さず……	▼1
	僕は、この見張りを……	お化けのふりをする	▼3
		交替のふりをする	△10
		一撃で息の根を……	▼10
		起こして扉に……	△3
	後ろの憂いを断つか……	カギはかけておく	△3
		カギはあけておく	▼3
	僕の焦りと時間……	片っ端から……	0
		嫌な予感が……	△1
	僕は罰当たりにも……	次の扉を開ける	0
		確認ができたので……	△3
	僕は仕方なく諦めた。	最後の扉を開ける	▼5
		急いで外に出る	△5
太陽	結局僕は、……	手を出さず見守る	▼5
		オオカミの仔を	0
		鷹を追い払う……	△3
	ジュウベエはそれでも……	ジュウベエに……	0
		この場で待つ……	△3
		ジュウベエを無視	▼5
	予備の水筒にまで……	ミティを……	△5
		成り行きを……	▼3
		木に対して……	0
	僕はジュウベイの剣を……	そのまま墓に……	△5
		形見として……	▼10
塔	僕は、……	剣にカードを……	0
		肖像画にカードを……	△3
		燭台を手に取る	△5
	僕は小さな声で……	カードを使う	▼3
		寝て待つ	△3
		歩き回ってみる	0
	でも、こんなに永い……	カードを使う	▼3
		寝て待つ	△3
		歩き続ける	0
	それでも気合と……	闘いを挑む	0
		「イリュージョン」	▼5
	僕は思い付いた……	天と地	△5
		火と水	▼5
		光と影	0
	僕は、ここで……	玉座に向かう	▼10
		玉座に叫ぶ	△3
力	なんで私に言うのよ?	開ける	△5
		開けない	▼5
	僕はその扉の前で悩む。	開ける	△5
		開けない	▼5
	ミティの笑い声を……	入る	△5
		入らない	▼5
	反射的に僕は口を開く。	「な、なんで……」	▼5
		「わかりました」	△5

	場面	選択肢	性格値
力	え～紋様?封印……	「いや、破壊する!」	▼5
		「うん、やめておこう」	△3
	僕はミティに叫んだ。	「駄目だ、来るな」	▼3
		「静かに!壁が……」	△3
星	その前に僕は反応している。	ミティを抱えて	△5
		ミティを突き飛ばし	0
		「アイスリッパー」	▼5
	どうしよう?	先に……	△1
		後に……	▼1
	ミティの疑問に……	「サンドツイスター」	0
		ミティをかばって……	△5
		「ウインドスパークレイン」	▼5
	僕は冷静に、……	「ミティ、助けて!」	▼3
		「ミティ、言っておきたい…」	△5
		「ミティ、落ち着いて!」	▼5
	「こういうときは……」	「受け止める!」	▼3
		「カードを使う!」	▼5
		「全力で逃げる!」	△1
	僕もゼンに向き直った。	カードを渡す	▼3
		カードを渡さない	△3
節制	ミティも相当……	手を差しのべる	△5
		起き上がるのを待つ	▼5
	「そうだね、結論を……」	「このまま……」	▼3
		「あそこまで……」	0
		「ミティ、見てきて」	▼5
		「来た道を引き返そうぜ」	△3
	一体、どのくらい……	多めに寄付する	△10
		普通に寄付する	△1
		気持ち寄付する	0
		寄付するのやめ	▼5
	この家からは、……	構える	△1
		ドアを開ける	▼1
	台車に手をかけると……	僕、手伝います!	△3
		お気をつけて……	▼1
		それ以外	0
	それを合図に……	まだ見る	△1
		立ち去る	0
	お二人とも昼間に……	「今までで最高の」	△1
		「とてもいい」	0
		「普通の村だと」	▼1
		「結構な田舎」	▼5
	どこに隠し持って……	いい場面だ!	△1
		そろそろおいとま	0
	そうですね。ずいぶん……	「神へのお祈りは」	△3
		「まあ、それなりに」	0
		「宗教はちょっと……」	▼1
		「神様は嫌いです」	▼5
	子供たちは二、三度……	三剣士役の子に……	△3
		門番役の子に……	▼1
		魔王役の子に……	▼3
		悪魔の騎士に……	▼3
		その他の子に……	△1
	「超自然的な……」	「見えないもの」	0
		「悪魔の方が良い」	▼3
		「悪魔よりは」	△1
		「どうでもいい」	0
	マリアさんの話を……	その通りだと思う	▼3
		よくわからない	△1
		それは間違っている	△3
	か、考えすぎかな。	本を読んでみる	△1
		寝てしまう	0
	「えっ、それは」	寂しいから	▼1
		楽しいから	△1
		つらいから	▼1
		考えたことない	△1
	「私たち、一体、……」	ある	△3
		ない	▼3
		どちらともいえない	0
	「それでは生きている……」	わかると思う	△3
		わからないと思う	▼3
		どちらともいえない	0
	自分の身が危険……	多めに寄付する	△5
		普通に寄付する	0
		気持ち寄付する	▼1
		寄付するのやめ	▼10
	答えなきゃ……	はい	△1
		いいえ	▼1

	場面	選択肢	性格値
節制	そこかしこから……	本棚を探る	0
		机を探る	▼1
	ここは男の勘で、……	「悪魔の約束の日」	▼3
		「悪魔召喚初歩の初歩」	▼5
		日記帳	△3
月	さて、どうしよう。	依頼を受ける	△1
		依頼を受けない	▼5
	ミティが明るく……	森へ向かう	△1
		酒場へ行く	▼1
		宿屋へ寄る	0
	でも、久しぶりの宿……	森の奥へ向かう	△1
		宿屋に泊まる	0
	僕は一体どうしたら……	行くと答える	▼3
		行かないと答える	0
	この場合、僕は……	「うん、僕はきれい……」	△3
		「きれい、という……」	0
	彼女も僕に好意を……	行くと答える	▼5
		行かないと答える	△3
	「どうしよっか?」	今までに行った……	△5
		新しく発見した……	0
	腹をくくるしかないか。	置いていく	▼10
		置いていかない	△10
	一体どうしたら……	絶対彼女の……	△5
		諦めて次の街へ……	▼5
隠者	セレニアの顔を……	父さんのこと	△10
		ミティのこと	▼10
	そんなセレニアに……	もちろん会える……	▼5
		中途半端な……	△5
	僕はそれを制する……	「ミティは……」	▼5
		「もうこれ以上」	△5
	どうしようか?	遊ぶ	▼1
		遊ばない	△1
悪魔	そのさらに向こう……	子供たちが気になる……	△3
		それ以外	0
		シャフルで装備を	▼3
	どうする、と……	「いいよ」	▼3
		「危ないから」	△3
	からからになった……	「ちがう……」	△5
		「そう……」	0
		沈黙で答える	▼5
	さて、どこへいこう。	食堂(選択3回目)	△10
		応接間(選択3回目)	△10
	左手の通路には……	赤い扉	△5
		青い扉	▼5
		黄色い扉	0

バトルアリーナとカードガレージ

本作にはシナリオを進めていくストーリーモードのほかにも、COM戦を楽しめるバトルアリーナと、カード鑑賞モードやカードショップのあるカードガレージがある。ここでしか入手できない貴重なカードもあるので、経験値稼ぎのためにも頻繁にくるようにしよう。もちろん、友だちとセーブデータを持ちよれば、対戦やトレーディングもできる。これをうまく活用すれば、カード集めをコンプリートすることが簡単にできるのだ。



▲どちらのモードもデータをストーリーモードに反映できる。ガンガン戦って自分のデッキ(カードの組み合わせ)を充実させよう。

ポイント Q&A

Q：マナがなかなかたまらなくて、待っている間にガンガン敵の攻撃を受けてしまうんですけど……。
A：強力なカードほど、使用するのに大量のマナを消費する。手っ取り早くマナをためるには、手札にあるカードのうち、その場で使用しないものを破棄するのが良い。これである程度マナを増やすことができるのだ。やり方はカードウインドウを開いて破棄したいカードを選択し、◎ボタンでOK。

モンスターカード全公開&クラスチェンジの謎に迫る!

デッキマスターが使用するカードの種類には「モンスター」、「スペル」、「アイテム」、「フォーメーション」の４つがある。これらのカードの特性をつかみ、いかに効率よく使うかがバトルパートで重要になる。カードには、デッキに組み込むときに必要になるカードパワーと、戦闘中に使用するときに消費するマナの量を表すカードコストが設定されている。強いカードを手に入れても、カードパワーを大量に消費して、他のカードをデッキに組み込めなかったり、マナの消費量が多すぎてなかなか使用できないこともある。カードの効果は、デッキを組んでいるときか、戦闘中に調べたいカードを選択してＳＥＬＥＣＴボタンを押すと詳細な説明が表示されるので、各パラメータを見てバランスのいいデッキを組むようにしよう。

カードの種類は４種類

モンスターカード

モンスターを召喚し、敵と戦わせるカード。召喚時には好きな位置に配置することができる。モンスターカードの最大の特徴は、デッキに入れて戦闘を繰り返すことによって、レベルアップして強くなっていくという点である。さらに、一部のカードはレベル８になると別の上位モンスターにクラスチェンジできるものもある。戦闘での攻撃の要となるのがこのモンスターカードなのだ。

スペルカード

さまざまな魔法を発動するカード。スペルの種類は全部で４つある。敵を直接攻撃する攻撃系、敵からの攻撃を防いだり、自陣の前にさまざまな効果のあるウォール（壁）を発生させる防御系、体力や変化したキャラクターの状態を回復してくれる回復系、対象に状態変化や能力変化の特性を与えるエンチャント系がある。モンスターカードと同じく属性があるので、使用する対象を選ぶと効果的だ。

アイテムカード

指定したキャラクターにアイテムを装備させるカード。アイテムにも属性があるが、他のカードと違い、装備したキャラクターはそのアイテムの属性に変化してしまう。アイテムには武器・アクセサリー・薬の３種類があり、武器・アクセサリー系は装備することで効果を発揮するが、薬系は装備したあとでアイテムパワーを使用することによって効果を発揮する。アイテムは１体につき１つしか装備できない。

フォーメーションカード

基本的に戦闘中は、デッキマスターや召喚したキャラクターは、呼び出した位置から移動することはできない。しかしこのフォーメーションカードを使用することによって、戦闘中にキャラクターの配置を変更したり、自陣に有利になるようにパラメータを変化させることができるカードである。戦闘中、瀕死のキャラクターを安全な位置に待避させたり、攻撃に邪魔なキャラクターを移動させるのに使う。

モンスターカード全128枚の詳細データ

ここでは、もっとも戦闘中に頼りになる、モンスターカード全128枚のリストを紹介する。リストには各モンスターの使用できる特殊能力も併記しているので、自分や戦闘相手であるデッキマスターの性格などと照らし合わせて、有効なデッキを組むのに役立ててほしい。

モンスターは、ピュアロゴス側の天使、ピュアパトス側の悪魔と、性格が極端になるほど強力なカードがそろっている。強力なモンスターカードが手に入っても、デッキマスターの性格とかけ離れていると戦闘中に反逆されてしまうので、なるべくデッキマスターの性格に近いカードを中心にデッキを組むようにしよう。



◀非力なカードでも使い方しだいでは立派に戦力になる

表の見方

【種族】モンスターの属する種族。モンスターの性格は種族ごとに決まっている。
【名前】モンスターの名称。
【クラスレベル】クラスチェンジするモンスターの初期レベル。クラスチェンジしないモンスターは「－」で表記。
【属性】土水火風無の属性。
【マナ】デッキマスターとモンスターカードの性格が一致時の必要マナ。
【カードパワー】カードをデッキに組み込むときに必要となるデッキパワーの量。
【レア度】カードがどれだけ入手しにくいかを表したもの。O→Aの順に貴重になる。Sはイベントでのみ入手可能。
【イラストレーター】カードのイラストを担当した作家の名前。
【特殊能力】モンスターが戦闘中に使用できる特殊能力の解説。

種族	名前	クラスレベル	属性	マナ	カードパワー	レア度	イラストレーター	特殊能力
天使	トロウンズ	ＬＶ１	水	250	500	E	山田ちゃか	聖なる閃光（魔）：１体にダメージ＋パラライズ90%
	ケルビム	2	水	500	750	D	山田ちゃか	聖なるいかずち（魔）：複数の対象にダメージ
	ガブリエル	3	水	1000	1500	C	山田ちゃか	裁きの判決（物・直）：１体に回避不能のダメージ。「壁」無効可
	ルキフェル	4	水	1500	3000	S	弘司	終焉の序曲（魔）：※１
	マリクス	ＬＶ１	水	200	500	F	なつきありみ	神速撃（物・直）：マスターを対象に高クリティカル攻撃
	ヴァーチャーズ	2	水	400	1000	E	なつきありみ	神の御手（魔）：複数の対象の体力を20%回復
	ミヘルス	3	水	800	1500	D	なつきありみ	神の祝福（魔）：１体のＳＴＲを40%アップ
	エンジェルス	ＬＶ１	水	250	500	G	ふでのぐりぐり	報い（物・間）：縦１ラインの対象にダメージ
	アークエンジェルス	2	水	550	1000	F	ふでのぐりぐり	聖歌（物・直）：敵軍すべてにダメージ
	カーヒンズ	ＬＶ１	風	400	500	G	桃八号	風の梛（魔）：複数の対象の魔法効果を80%で除去
	ドミニオンズ	2	風	700	1000	F	桃八号	激震（魔）：複数の対象ＳＴＲを20%アップ
	ラファエル	3	風	1200	1500	E	桃八号	光輝の聖杯（魔）：複数の対象の体力を50%回復＋50%自己ダメージ
	プリンスパリティーズ	ＬＶ１	風	500	500	H	たつみ龍子	槍瞬撃（物・間）：最前縦１ラインの対象にダメージ
	ハルス	2	風	900	1000	G	たつみ龍子	炎の英霊（魔）：複数の対象の属性を「火」に
	キベルズ	－	風	400	500	H	開田　裕治	聖なる雷光（魔）：１体にダメージ
	パワーズ	ＬＶ１	土	450	500	F	天野かおる	裁きの嵐（物・直）：１体にダメージ
	ウリエル	2	土	1000	1500	E	天野かおる	慈愛（魔）：※２
	ガルガリム	－	土	350	500	I	青山　広美	流炎の裁き（物・直）：使用者と同じラインの対象にダメージ
	ゾデックス	－	土	450	500	I	空野みぞれ	星の輝き（魔）：複数の対象に物理反射の効果を与える
	セラフィム	ＬＶ１	火	500	500	F	穂積　隆之	聖炎壁（魔）：すべての間接攻撃を無効可し、歩行する者にダメージを与える壁発生
	ミカエル	2	火	1000	1500	E	穂積　隆之	光臨（魔）：１体にダメージを与え、ＩＮＴを50%下げる
	シャダイズ	－	火	500	500	I	青山　広美	聖護炎（魔）：１体の属性を「火」に変え、ＤＥＦを15%アップ
	ザカートス	－	火	400	700	J	由羅カイリ	天罰の槍（物・間）：使用者と同じ横ラインにいる対象にダメージ
[illegible]	シャリート	ＬＶ１	水	250	300	G	まきやまとうこ	岩化（魔）：使用者のＤＥＦを40%アップ
	ゲンブ	2	水	500	1000	E	蒂　ひろ志	究極の源（魔）：使用者と同じ横ラインにいる敵にダメージ
	メルクリウス	3	水	1000	2000	F	所ショーヘイ	死斑（魔）：40マスターに40%の確率で瀕死のダメージ
	マーマン	ＬＶ１	水	400	300	I	那州　雪絵	解毒（魔）：１体のストーン・フリーズ状態を解除
	トリトン	2	水	800	1000	H	那州　雪絵	大津波（魔）：各横ラインの最前列にダメージ
	ウンディーネ	－	水	150	300	J	鳥山　千歳	命の水（魔）：１体の体力を20%回復
	テング	ＬＶ１	風	250	300	F	板橋しゅうほう	風おこし（魔）：１体にダメージ＋80%の確率で混乱
	ホルス	2	風	500	1000	E	狭霧家　薫	太陽の風（魔）：複数にダメージを与え、60%の確率で混乱
	スザク	3	風	1000	1500	D	くにがしら良	鳳凰の舞（魔）：複数の対象にダメージ
	シェンロン	4	風	1250	3000	S	弘司	奇跡（魔）：※３
	シルフ	ＬＶ１	風	200	300	I	綱野　伸子	癒しの風（魔）：１体の体力を20%回復
	ヴァルキリー	2	風	400	700	H	綱野　伸子	必中槍撃（物・直）：マスターに回避不能・「壁」無効のダメージ
	イブリース	3	風	400	1500	G	綱野　伸子	踏みつけ（魔）：複数の対象にダメージ＋70%の確率でポイズン
	ユニコーン	ＬＶ１	風	150	300	J	高句　祭	浄化（魔）：１体の全ジャマーを解除＋STR・DEF・AGI・INT20%ダウン
	ペガサス	2	風	300	700	I	高句　祭	聖なる鐘（魔）：複数の対象の全ジャマーを解除＋STR・DEF・AGI・INTを30%ダウン
	リーパー	ＬＶ１	土	250	500	H	市川みなみ	リーパー化（魔）：１体を50%の確率でリーパーに変化
	エント	2	土	500	1000	G	市川みなみ	エント化（魔）：１体を80%の確率でエントに変化
	ユブドラシル	3	土	1000	1500	F	高乗　陽子	次元封印（魔）：マスターを除くすべての対象を80%の確率で即死
	ケット・シー	ＬＶ１	土	200	300	H	須藤　真澄	決まるかにゃ？（物・直）：１体にダメージ
	ビャッコ	2	土	400	700	G	高句　祭	白い咆哮（魔）．複数の対象に全魔法を反射する能力を付加＋属性を「土」に
	アルラウネ	－	土	150	300	I	秋葉デンキ	薔薇の誘惑（魔）：１体にダメージ＋80%の確率で呪いジャマー
	キリン	ＬＶ１	火	250	300	S	くにがしら良	褒美（魔）：99%の自己ダメージ＋効果時間内に戦闘終了で経験値２倍
	フェニックス	2	火	500	700	I	狭霧家　薫	激怒（魔）：マスターを除くすべての対象を１段階ロゴスよりの性格に
	サラマンダー	ＬＶ１	火	200	300	J	いわみちさくら	炎の息吹（魔）：１体にダメージ
	ヒノカグツチ	－	火	150	300	K	鳥山　千歳	炎気流（物・直）：マスターにダメージ
人間	エルフレンジャー	ＬＶ１	水	250	100	N	水玉　螢之丞	手当て（魔）：自分の体力を50%回復
	エルフドルイド	2	水	500	500	J	飯田　晴子	看病（魔）：１体の体力を30%回復
	伝説のコウメイ	3	水	1000	1500	F	飯田　晴子	無双の陣（魔）：片群の陣形を自由に変更できる

※魔：魔法、物：物理攻撃、直：直接攻撃、間：間接攻撃

ポイントQ&A

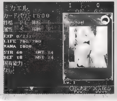
Q：パラメータをマイナスにするアイテムって役に立たないと思うんですけど？
A：確かに、パラメータをマイナスにするアイテムは主人公や召喚したモンスターに装備させても、弱くするばかりで全く役に立たない。しかし、実はアイテムは敵にも装備させることができる。強い敵にマイナスアイテムを装備させて、逆に弱くしてやれ!!

種族	名前	クラスレベル	属性	マナ	カードパワー	レア度	イラストレーター	特殊能力
人間	アイスドラゴン	LV1	水	500	400	J	いわみちさくら	氷の息吹（魔） 使用者と同じ横ラインの対象にダメージ
	ブリザードドラゴン	2	水	900	900	E	いわみちさくら	凍てつく息吹（魔）：各横ラインの最前列ダメージ+60%の確率でフリーズ
	エルフバード	—	水	250	100	O	市川 みなみ	解放の歌（魔）：複数の対象の全ジャマーを60%の確率で解除+STR・DEF・AGI・INTを30%ダウン
	ホークマンさすらい人	LV1	風	250	100	N	瀧 清流	鐵遊び（物・直）：1体にダメージ
	オンミツ	2	風	500	500	J	瀧 清流	モズ落とし（物・直）：1体にダメージ
	伝説のフウマ	3	風	1000	1500	F	瀧 清流	地獄巡り（物・直）：1体にダメージ
	ウィンドドラゴン	LV1	風	500	400	O	みやさかたかし	風の息吹（魔）：使用者と同じ横ラインの対象にダメージ
	ストームドラゴン	2	風	900	900	J	みやさかたかし	嵐の息吹（魔）：各横ラインの最前列にダメージ+40%の確率で混乱
	ホークマンハンター	—	風	250	100	E	みとこんどりあ港	必殺のかんざし（物・直）．マスターを対象に高クリティカル率の攻撃
	ヒューマン戦闘奴隷	LV1	無	250	100	N	横須賀 れん	実戦剣（物・直）：マスターにダメージ
	フリーマン	2	無	400	500	L	横須賀 れん	成功の証（物・直）：マスターにダメージ
	伝説のムサシ	3	無	1000	1500	G	横須賀 れん	乱舞剣（物・直）：4マス以内にいる対象にダメージ
	ニューマン	4	無	1250	3000	A	横須賀 れん	純粋理性批判（魔）：対象1体の属性を「無」、性格を「ネイチャー」に変更
	全てを知りえし者	LV1	無	2000	4000	S	弘司	世界（魔）：※4
	鉄生ル者	LV1	無	600	600	J	松下 禎行	地割れ（魔）：マスターにダメージ
	大イナル守護人	2	無	1200	1200	S	空野 みぞれ	時空転移（魔）：複数の対象をデッキの一番後に戻し、80%の自己ダメージ
	ヒューマンベガー	—	無	50	50	O	ゆらの みさ	自爆（魔）：マスターにダメージを与えたあと即死
	ノームモンク	LV1	土	250	100	N	淡路 朱可	身構える（魔）：1体に物理攻撃反射の特性を与え、属性を「土」に
	ノームシュゲンジャ	2	土	500	500	J	淡路 朱可	結界（魔）：複数の対象に物理攻撃反射の特性を与え、属性を「土」に
	伝説のオズヌ	3	土	1000	1500	F	淡路 朱可	問答無用（魔）：複数の対象に魔法攻撃反射の特性を与える
	鳴動の巨人	LV1	土	600	400	J	帯 ひろ志	大地の鼓動（魔）：4マス以内にいる歩行タイプの敵にダメージ
	激震の大巨人	2	土	900	900	F	ねこい	地球の鼓動（魔）：複数の歩行タイプの敵にダメージ
	ノームスカラー	—	土	250	100	N	遠鏡 望	摩訶不思議（魔）：片軍を対象に、手札をデッキに戻してシャッフル
	ドワーフソルジャー	LV1	火	250	100	N	よしだよしのり	突進（物・直）：マスターにダメージ
	パワードナイト	2	火	500	500	J	よしだよしのり	突撃（物・直）：縦最前列の敵にダメージ
	伝説のソロモン	3	火	1000	1500	G	よしだよしのり	事の始まり（物・直）：横1ラインにいる対象にダメージ
	灼熱の巨人	LV1	火	500	400	J	青山 広美	火の叫び（物・直）：1体にダメージ
	爆炎の大巨人	2	火	900	900	F	青山 広美	火の怒り（魔）：横1ラインにいる対象にダメージ
	ドワーフクラフトマン	—	火	250	100	N	おときた たかお	物質解除（物・直）：1体にダメージ+90%の確率でアイテム除去
魔獣	ラハブ	LV1	水	250	300	H	日下部 巧海	海の産物（魔）：各横ラインの最前列にダメージ
	リヴィアタン	2	水	500	700	G	あべさゆり	大海 （魔）：各横ラインの最前列にダメージ
	ダゴン	—	水	200	300	J	由羅カイリ	ダゴン化（物・直）：1体にダメージを与え、80%の確率でダゴンに変化
	ヒドラ	—	水	300	300	K	福永 朱示	再生（魔）：自分の体力を完全回復
	ハーピー	LV1	風	250	300	H	秋葉デンキ	悲しみの囁き（魔）：1体にダメージ+80%の確率で混乱
	ワイバーン	2	風	500	700	G	秋葉デンキ	怒りの叫び（魔）：複数の対象にダメージ+60%の確率で混乱
	ニーズホック	3	風	1000	1500	F	秋葉デンキ	苦しみの世界（魔）：横1ラインの対象にダメージ
	ヴァンパイア	LV1	風	200	300	J	小島 文美	吸血（魔）：マスターにダメージを与え、20%体力回復
	ヴァンパイアロード	2	風	400	700	I	小島 文美	眷属化（魔）：※5
	バール	—	風	150	300	J	菅本 純子	涙の雨（魔）：複数の対象にダメージ
	バジリスク	LV1	土	250	300	F	菅本 純子	怒りのにらみ（物・直）：1体にダメージ+60%の確率で石化
	マステマ	2	土	500	700	E	菅本 純子	砂嵐（魔）：飛行タイプの対象にダメージ+DEF20%ダウン
	キングゥ	3	土	1000	1500	D	菅本 純子	地に落ちよ（魔）：複数の対象の飛行属性を奪う
	ティアマット	4	土	1250	3000	S	弘司	生きる苦しみ（魔）：1体のターンゲージを1/2に
	ミノタウロス	LV1	土	300	300	G	まきやまこうこ	怒り狂う（魔）：マスターに40%の確率で瀕死のダメージ
	ゴリアテ	2	土	600	700	F	まきやまこうこ	強固な意志（魔）：自分のDEFを50%アップ
	ベヒモス	3	土	900	1500	E	明智 渚	獄殺（魔）：複数の対象にダメージ
	サッキュバス	LV1	土	200	300	H	うちみけ清香	甘い誘惑（魔）：マスターのマナを50%ダウン
	スフィンクス	2	土	400	700	G	うちみけ清香	世界が変わる時（魔）：すべての対象の歩行←→飛行属性変更+20%の自己ダメージ
	ベリアル	LV1	火	250	300	H	エタ・カリナ	火の雨（魔）：1体にダメージ
	マンモン	2	火	500	500	G	エタ・カリナ	灼熱の炎（魔）：複数の対象にダメージ
	デゥポン	3	火	1000	1500	F	エタ・カリナ	地獄の炎（魔）：複数の対象にダメージ
	ヘルハウンド	LV1	火	200	100	J	おときたたかお	地獄の誘い（魔）：1体にダメージ
	ゴルゴン	2	火	400	500	I	高乗 陽子	甘い視線（魔）：1体にダメージ+80%の確率で石化
	ウィルオーウィスプ	—	火	100	100	J	森嶋 プチ	燃え盛る（魔）：自分のDEFを50%アップ
悪魔	バシン	LV1	水	450	500	F	HANG	絶対零度（魔）：複数の対象にダメージ+80%の確率でフリーズ
	オーディン	2	水	500	800	E	空野 みぞれ	瞬殺剣（物・直）：横1ラインの対象にダメージ
	アスモデウス	—	水	1000	1200	G	千之 ナイフ	闇の波動（魔）：1体の体力を20%回復
	オニ	—	水	350	300	H	高乗 陽子	虚空への咆哮（魔）：自分のSTRを50%アップし、INTを30%ダウン
	デカラビア	LV1	風	500	500	F	れげえまわしだ	惑わしの世界（魔）：複数の対処にダメージ+60%の確率で混乱
	アシュタロス	2	風	1000	1200	E	れげえまわしだ	煉獄（魔）：すべての対象の性格を1段階パトスよりに変更
	ベルゼバブ	—	風	1200	1500	G	いわみちさくら	うじ化（魔）：複数の対象にダメージ+80%の確率でうじ化
	パズス	—	風	1200	1500	H	おときたたかお	呪いの碑文（魔）：1体にダメージ+90%の確率で呪い
	イシュタル	LV1	土	450	500	F	塚本 ひじく	精神汚染（魔）：1体にダメージ
	リリス	2	土	700	800	E	塚本 ひじく	恐怖の訪れ（魔）：複数の対象にダメージ
	カーリー	3	土	1200	1500	D	塚本 ひじく	千手乱舞（物・直）：マスターに40%の確率で瀕死ダメージ
	アバドン	LV1	土	500	500	G	水城 準	とろける（物・直）：1体にダメージ+90%の確率でパラライズ
	バフォメッド	2	土	800	500	F	水城 準	地に堕せよ（魔）：すべての対象から飛行特性が奪われ、20%の自己ダメージ
	メフィストフェレス	—	土	1000	500	H	さとう げん	時空干渉（魔）：すべての対象のターンゲージの長さを2倍に
	アザゼル	LV1	火	400	500	E	おときたたかお	大地の息吹（魔）：最前縦1ラインにいる対象にダメージ
	デスカトリポカ	2	火	700	1000	D	宗 美智子	命の終わり（魔）：1体を50%の確率で即死
	シヴァ	3	火	1000	1500	C	まきやまとうこ	全ての終わり（魔）：複数の対象に25%の確率で瀕死のダメージ
	ザノン	4	火	1500	3000	S	弘司	大いなる畏れ（魔）：※6
	マルショシアス	LV1	火	350	500	F	松下 禎行	炎の障壁（魔）：全ての間接攻撃を遮断し、歩行する敵にダメージを与える壁を発生
	ガーブ	2	火	600	1000	E	松下 禎行	鬱化（魔）．複数の対象のサイズを1ランク下げ、AGI・INTを50%アップし、STR・DEFを50%ダウン
	ルキフグス	3	火	1000	1500	D	松下 禎行	混沌（魔）：両軍の手札を戻し、シャッフル
	グーシオン	LV1	火	450	500	G	摩耶 薫子	贈り物（魔）：1体に35%の確率で瀕死ダメージ
	ロキ	2	火	800	1200	F	摩耶 薫子	悪夢（魔）：※7

※戦闘中にモンスターを使用する際に必要なマナ量は、性格が1段階ずれた場合は1.2倍、2段階で1.5倍、3、4段階で2倍かかる。また、3段階以上異なると魔法なら暴発、モンスターなら反逆します。

クラスチェンジでモンスターをパワーアップ！

左のリストの「クラスレベル」の項目にあるように、一部のモンスターは戦闘で経験を積み、レベルを上げることでより上位のモンスターにクラスチェンジできるようになる。上位モンスターは体力や攻撃力の増加に加え、より有効な特殊能力を使えるようになるので、クラスチェンジできるカードはなるべくデッキに組み込んで戦闘に参加させ、経験値を稼いでいこう。クラスチェンジは最大4段階まで可能となっていて、上位モンスターへのチェンジは、モンスターのレベルが8になった時点で可能となる。このときにクラスチェンジをしないと、それ以後はできなくなるので注意しよう。また、クラスチェンジしたあとのモンスターは、レベルが1に戻ってしまうので、この点も注意が必要だ。表をうまく活用して最強のデッキを完成させよう。



▶最上位にクラスチェンジさせたモンスターは、とにかく強力。

特殊能力に関する補足事項

※1【ルキフェル】終焉の序曲（魔）：ランダム効果（全敵モンスターをデッキに戻す+50%自己ダメージ・飛行←→歩行入れ替え・自軍体力を40%回復）
※2【ウリエル】慈愛（魔）：ランダム効果（複数の体力を60%回復+30%の確率でフリーズ・複数の対象の全ジャマーを解除）
※3【シェンロン】奇跡（魔）：マスターの性格によって変化（自軍にダメージ・自軍の全ジャマーを解除+全回復・自軍のクリティカル率アップ・自軍の時間進行2倍）
※4【全てを知りえし者】世界（魔）：ランダム効果（自軍の全ジャマー解除+全回復・自軍のクリティカル率アップ・自軍の時間進行が2倍・複数にダメージ+パラライズ・敵軍の全ジャマー解除・敵軍の時間進行が1/12に）
※5【ヴァンパイアロード】眷属化（魔）：ランダム効果（マスターにダメージ+自分の体力30%回復・全ての対象の性格を1段階パトス寄りに変更）
※6【ザノン】大いなる畏れ（魔）：ランダム効果（敵軍全てにダメージ・敵軍全てにダメージ+呪い・全ての歩行←→飛行属性変更・両軍の手札を戻し、シャッフル）
※7【ロキ】悪夢（魔）：使用者の性格により変化（自軍にダメージ・複数の対象にダメージ+パラライズ・敵軍の全付加効果を解除・敵軍の時間進行が1/2に）



◀有効な特殊能力を持つ者はクラスチェンジさせないのも手だ。

ポイント Q&A

Q：デッキを組むカードはどの種類をどのくらいの比率で入れておけばいいのですか？
A：あくまで基本だが、モンスターカードを半分、残りをスペル、アイテム、フォーメーションカードでバランスよく構成しよう。ただし手持ちに有効なカードがあまりない場合は、よけいなカードをデッキに組み込んでも使いたいカードが手札に出にくくなるので、有効なものだけで組んだ方がよい。

実況パワフルプロ野球'98開幕版

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

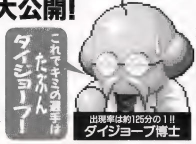
今回のサクセスモード攻略は、特殊能力にスポットを当ててお送りするぞ。入手法のわからなかったものなど、これで一目瞭然のはず。絶対必見!!

「パワプロ'98」発売から、早くも2カ月以上たちました。そろそろ次のサクセスのことを考えたりすると楽しいですよね。大学野球編になるのか、それとも社会人野球編なのか。ひょっとすると次のサクセスは、「パワプロ」より先に「実況ウイニングイレブン」シリーズに付いてたりして……なんてね。(でも少しだけ期待してる〈ぴ〉)

発売中	▶¥5,800 ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
SPG	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

全特殊能力入手イベントをド〜ンと大公開!

いよいよ今回は、イベントで入手できる全特殊能力の全入手方法(ちょっとややこしい)を大公開するぞ。特殊能力を入手できるイベントのなかで、おそらく誰でも知っていると思われるのが、監督の野球超人伝イベントと五十嵐先輩の退部イベント、彼女からの3年目の誕生日プレゼントの3つ。これらをきちんと経験すれば、重要なものはほぼ入手できる。だが、それ以外の特殊能力はランダムイベントで入手するものが多いので、運を天に任せるしかない……と思っているキミは大間違い!! 現在開催中のDPSリーグ'98(Vol.88にて結果発表)には、ほとんどの特殊能力を持っている選手が数多く送られてきているのだ(ちなみに出場はすでにしめ切っています)。そんな選手を作ってきた出場者の何人かにその作成法を聞いてみたところ、目当てのランダムイベントが起こるまで、同じ週で何十回、何百回とロードを繰り返しているとのこと。以下の各特殊能力の入手法をじっくり読んで、キミも挑戦してみよう? (番号は入手の簡単な順番、※は合宿中および旅館に宿泊中は発生しないものです)



出現率は約125分の1!!
ダイジョーブ博士

野手

逆境○

❶監督への相談で、野球超人伝を読むイベントが起こったときに「こっそり読む」を選び、内容が理解できれば修得。
❷秋の地区大会で準優勝し、選抜出場校に選ばれなかったときに、監督の質問に「わかりません」と答えると修得。
❸鬼頭への相談で、左頬の傷の話になったとき、50%の確率で修得。
❹チームメイトのノックを見ていて、主人公が「うーん、みんなうまいなぁ〜」とつぶやくイベントが起こったとき(発生率0.4〜0.8%)、チームメイトの評価が160以上だと、鬼頭にゲキを飛ばされ修得(1年目10月1週以降)。
❺街でバナナの皮を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイトの評価が170以上だと、鬼頭が直前で助けてくれて修得(1年目10月1週以降)。

盗塁○

●姫野愛子が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。

体当たり

❶秋の地区大会で準優勝し、選抜出場校に選ばれなかったときに起こる監督の質問イベントに、「反則技です」と答えると修得。
❷彼女とのデートでラグビーを観に行ったとき、25%の確率で修得。
❸ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「タフな体になる」を選び成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
❹廊下で担任の田中先生とぶつかる(発生率0.2%)と修得(※)。
❺合宿中か旅館に宿泊中のときに、浴衣姿のマネージャーとぶつかる(発生率0.2%)と、5%の確率で修得。

お祭り男

●彼女とのデートで映画を観たとき、5%の確率で修得(野手のみ)。

ブロック

●彼女とのデートでバレーボールを観に行ったとき、25%の確率で修得。

チャンス○

❶監督への相談で、野球超人伝を読むイベントが起こったときに、「こっそり読む」を選び、内容を理解することができれば修得。
❷涼川葵(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。
❸マネージャーコマンドでの相談で、おまじないをしてもらったとき、それが効くと修得。

広角打法

❶宇都宮真琴が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。
❷すでに彼女がいて別の女の子に告白されたとき、「うん、いいよ」を選ぶと修得。ただし、1人目の彼女からすぐに「別れましょう」という電話がかかってきて、75%の確率で失ってしまうので注意しよう(※)。

サヨナラ男

●2年目の5月2週にチームメイト評価が200以上の状態で、五十嵐先輩の退部イベントを迎えると修得。

キャッチャー○

●鬼頭への相談で「キャッチャーの基本教えたろうか?」といわれたとき、「うん、教えてよ」と答えると、25%の確率で修得。

満塁男

●涼川葵(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。

パワーヒッター
アベレージヒッター
バント○

●謎の人(野球帽をかぶった黒い影のかかったおじさん(?)。 出現率0.4〜0.6%)が出題するクイズに全問正解すると上のいずれかを修得。正解は以下の通り。

【問1】打撃パワーが、
120〜255なら一番上の選択肢(A)、
60〜119なら上から三番目(C)、
59以下なら上から二番目(B)、
自分が投手のときはB。
【問2】彼女がいるならA、
彼女がいないときはB。
【問3】やる気が好調以上ならA、
普通ならB、
不調以下ならC。

以上を選んで全問正解した場合に、問1で選んだ正解に応じて、A「パワーヒッター」、C「アベレージヒッター」、B「バント○」をそれぞれ修得できる。

選球眼

●彼女がいるときに発生。クラスメイトの戸塚が、主人公の家の前にウンコを仕掛けにきたとき(発生率0.2%)、犬に吠えられた戸塚が、そのウンコを自分で踏んでしまうと修得(※)。

対左打者○

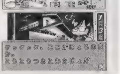
●岬法子が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。

雨男

●雨が降ってきて体育館で練習したとき(発生率0.8%〜1.6%)、練習後に25%の確率で修得(※)。

検証1 ランダムイベントの発生率とは?

ランダムイベントがその週に起こる確率は25%。つまり1カ月に1度の割合で、何らかのランダムイベントが発生するという計算になる。このわずか1カ月に1度という発生のチャンスを50種類以上存在するランダムイベントで取り合うことになるのだ。しかも発生率は、各ランダムイベントごとにも設定されていて、最も発生率が高い「休み時間」のイベントでも3%(100週のうち3度)しかない。サクセスモードの3年間は114週なので、サクセス1回で約3度しか起こらないのだ。最も発生率が低いもの(「戸塚のバイオウェポン作戦」ほか数種類)になると、なんと0.2%。サクセスを5回プレイして、やっと1度お目にかかれるという確率になってしまう。1つのランダムイベントを狙って出すことが、いかに難しいかがこれでわかるはずだ。



▼つまり、4百回はロードしないと、すべてのランダムイベントは起こらないということだ。

ポイントQ&A

Q:1月1週の「おみくじ」でもらえる経験点を正確に知りたいんですが?
A:大吉は、すべての経験点が+15、やる気+2、体調+30。中吉は、すべての経験点が+10、やる気+1、体調+20。小吉は、すべての経験点が+5、やる気+1、体調+10。凶は、すべての経験点が-5、やる気-1、体調-5となります。12月4週でセーブしておき、大吉が出るまでロードを繰り返すのがベストでしょう。

投　手

ピンチ◎

❶監督への相談で、野球超人伝を読むイベントが起こったときに、「こっそり読む」を選び内容が理解できれば修得。
❷秋の地区大会で準優勝し、選抜出場校に選ばれなかったときに起こる監督の質問イベントに、「わかりません」と答えると修得。
❸鬼頭への相談で、左腕の傷の話になったとき、50%の確率で修得。
❹マネージャーコマンドでの相談で、マネージャーにおまじないをしてもらったとき、それが効くと修得。
❺涼川葵(マネージャー)が彼女のとき、3年目（4月1週～8月1週）に誕生日プレゼントをもらうと修得。
❻街でバナナの皮を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイト評価が170以上だと鬼頭が直前で助けてくれて修得（1年目10月1週以降)。
❼彼女がいるときにのみ発生。戸塚が主人公の家の前にウンコを仕掛けにきたときに(発生率0.2%)、犬に吠えられた戸塚がそのウンコを自分で踏んでしまうと修得(※)。

抑え◎

❶監督への相談で、野球超人伝を読むイベントが起こったときに、「こっそり読む」を選び、内容が理解できれば修得。
❷秋の地区大会で準優勝し、選抜出場校に選ばれなかったときに起こる監督の質問イベントに、「反則技です」と答えると修得。

リリース◎

❶2年目の5月2週にチームメイト評価が200以上の状態で、五十嵐先輩の退部イベントを迎えると修得。
❷宇都宮真琴が彼女のとき、3年目(4月1週～8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。

クサイところ

❶竹之内への相談で、犬が登場するイベントが起こったとき、5%の確率で修得。
❷彼女がいるときにのみ発生。戸塚が主人公の家の前にウンコを仕掛けにきたとき(発生率0.2%)、そのウンコを主人公が踏んでしまうと修得(※)。

回復◎

❶ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「タフな体になる」を選び成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
❷グランドに監督の犬がいるイベントが起こったとき(発生率0.2%)、「犬の散歩をする」を選ぶと、50%の確率で修得。

あと一人

●すでに彼女がいて、別の女の子に告白されたとき、「うん、いいよ」を選ぶと修得。ただし、1人目の彼女からすぐに「別れましょう」という電話がかかってきて、75%の確率で失ってしまうので注意しよう(※)。

尻上がり

●チームメイトのノックを見ていて、主人公が「うーん、みんなうまいなぁ。このままじゃ○○はプロになれないかもしれない～」とつぶやくイベントが起こったとき(発生率0.8%)、チームメイト評価が160以上だと鬼頭にゲキを飛ばされ修得(1年目10月1週以降)。

ムラッ気

●合宿中か旅館に宿泊中で、彼女がマネージャーの涼川葵のときに、彼女コマンドで相談をする。そこで「体の調子が～」を選び、マッサージしてもらったとき、「ムラムラ～」してくると修得。

対左打者◎

●宇都宮真琴が彼女のとき、3年目(4月1週～8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。

バント◎

●謎の人のクイズイベント（左ページ参照）で修得。投手の場合は1問目で「手堅く送りバント」と答える。

バッドな特殊能力を治す方法

「回復×」「寸前×」など、投手にはバッドな特殊能力が多い。だが、これらを一挙に治して(とって)くれる女神様がいる。それが橘美夕紀。3年目の誕生日プレゼントをもらえば、バッドな特殊能力がすべて治っちゃうのだ。どうにもとれないものがある場合に最後の手段として利用しよう。

野手・投手共通

センス◎

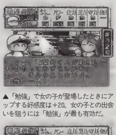
❶監督への相談で、野球超人伝を読むイベントが起こったときに、「こっそり読む」を選び内容が理解できれば修得（野手のみ)。
❷岡村への相談でカラオケに行き、うまく歌えると、25%の確率で修得(※)。
❸岡村への相談で、ゲームセンターへ行き、クレーンゲームをプレイ(25%)したとき、うまく賞品がとれると25%の確率で修得(※)。
❹涼川葵(マネージャー)が彼女のとき、3年目（4月1週～8月1週）に誕生日プレゼントをもらうと修得。
❺マネージャーコマンドでの相談で、パワフル神社のお守りをもらったとき、5%の確率で修得。
❻ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「超パワーアップ」を選んだとき、改造が成功(50%)すると修得。

ケガしにくい

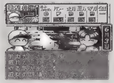
❶彼女がいるときに夏の地区予選で優勝すると修得。
❷橘美夕紀が彼女のとき、3年目（4月1週～8月1週)に誕生日プレゼントをもらうと修得。
❸ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「タフな体になる」を選び、成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
❹街でバナナの皮を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイトの評価が170以上だと鬼頭が直前で助けてくれて修得（1年目10月1週以降)。

検証2 彼女の好感度はどう変化するのか？

女の子の好感度は、0～255までの数値で設定されていて、サクセス開始時の女の子5人の好感度は50。これが120以上になると告白イベントが起こり、彼女になったあとは60以下になると別れのイベントが起こるようになっている。ただし、姫野愛子だけは例外で、地区予選で優勝して甲子園出場を決めると告白してくれる(好感度は140になる)。また、女の子とのイベントのあとに出る「彼女の評価が上がった」というコメントは、そのイベントによってアップする数値は＋10～30まで幅がある。だが、与えた印象に関するコメントは、その内容でアップした数値がわかるぞ。「良い印象～」は＋40、「まあまあの印象～」は＋20、「悪い印象～」は変化なし、となっているのだ。



▲「勉強」で女の子が登場したときにアップする好感度は＋20。女の子との出会いを狙うには「勉強」が最も有効だ。



◀だいたい3～4回「彼女の評価が上がった」のコメントが出れば告白してくれるぞ。



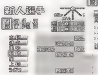
▲涼川葵の場合、マネージャーの相談コマンドを選ぶだけで好感度が＋5される。会話後に上がる好感度は、ほぼ＋10。

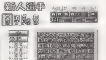
結果報告

因縁のサクセス再戦は…
DPS 15-7 コナミ
でまたしても大勝利!

蒸し暑さの残る9月上旬、因縁のサクセス再戦の日はやってきた！　サクセスチームでの対戦大会に敗れたコナミの〝開発元〟としてのメンツと、本誌の〝サクセス攻略の第1人者〟としてのプライドが、再びぶつかりあったのだ!!　試合のほうは、序盤に大量点を奪った本誌、それを追うコナミ、という展開で進み、迎えた7回、コナミが大量点を取り(「逆境◎」の影響か？)、10－7の3点差まで迫ってきた！　しかし、本誌は終盤もコナミが繰り出すリリーフ陣から小刻みに得点を奪い、結局は15－7で本誌の大、大、大勝利ぃ～!!　勝因を考えると、それはやはり投手力にあったようだ。「観戦」(オート)で対戦をすると、ヒットを打たれる球種のほとんどはストレート。なので、できるだけ変化球の球種をたくさん持っている投手のほうが、打たれる確率が低いのだ。そのことをご存じなかったようですね、コナミさん？

▼完投した本誌の「倉橋」。変化球主体の投球で、コナミの強力打線を7点に抑えた。





▲この主砲「南」をはじめ、超人バッターを1番から9番まで揃えたコナミだったが…。

ポイントQ&A

Q：3年目に彼女から誕生日プレゼントをもらっても、特殊能力が入手できないぞ！　嘘つき!!
A：3年目というのは、正確にいうと〝3年生になってから〟という意味です。つまり、3年生として過ごす4月1週から甲子園へ出発する8月1週までのあいだを指します。この間に誕生日がない場合は、サクセス中に〝3年目〟の誕生日は来ないわけです。2年生の1月～3月の誕生日は〝3年目〟ではないんです。

どきどきポヤッチオ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売されて1カ月が経つわけで、そろそろ1回くらいはクリアしている頃ではないでしょうか。そこで2回目のプレイ用に、攻略最後の大盤振る舞いとして住民の行動パターンを大公開なのです。しかし、まだクリアしてない人はできるだけ見ないように。気まぐれな住民に悩まされるのも、魅力の1つなのです。　（玄人）

恋にも配達にも超便利!! プエルコルダン住民のスケジュールパターンを完全公開。これでもう、村中を捜し回る必要はない!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶キングレコード
	▶MC(6ブロック)、AC

村人の生活パターン、タイムスケジュールを一挙公開!!

それぞれが独自のパターンを持って「生活」しているプエルコルダンの住民たち。配達の達人を目指す場合も、恋の成就を目指す場合も、彼らの生活パターンを把握しておくことはとても重要になってくるのだ。そこで今回は、すべての住民の生活パターンを完全公開するぞ。ちなみに、住民の中にはスケジュールのパターンを複数持っているキャラもいる。彼らが何日にどのパターンを使うかは最後の表にまとめたので、併せて参考にしよう。

ルフィー



行動パターンが3つあるとはいえ、ほとんど変わらない。あるイベント（ルフィーが夢を語るイベントで「頑張ってね」か「応援するよ」を選ぶ）以降は、お昼過ぎから村の左下の緑の広場で空を飛ぶ練習を始める。なお、表内の「お勉強」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				お勉強		屋上				散歩		食事	自宅		寝る			
B	自宅				パン屋	チェインの家				散歩			食事	自宅		寝る			
C	自宅				パン屋	チェインの家				散歩			食事	自宅		寝る			

シンシア



ルフィーほどではないが、生活パターンが非常にキッチリしている。午前中は自宅、午後を過ぎたら図書館へ行けば会いやすい。とはいえ、散歩をするにしても自宅近くが中心なので、あまり意識しなくても会うことは簡単だぞ。なお、表内の「お勉強」は自宅、「ワタワタ」は自宅の納屋にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				ワタワタ	お勉強		ワタワタ	図書館			散歩		食事	お勉強			寝る	
B	自宅				ワタワタ	お勉強		散歩		図書館		ショッピング		食事	ワタワタ	お勉強	自宅	寝る	
C	自宅				ワタワタ	お勉強		散歩		図書館			パン屋	食事	ワタワタ	自宅		寝る	

マリン



表を見てのとおり、魚釣りの占める割合が高い。会いたい場合は、とにかく自宅よりも釣堀を回った方が早い。ただこの村には釣り堀が11カ所あるので、場所を把握することが必要だ。18時からは自宅かリーナの家にいる。3日に1度の、リーナの家にお泊りする日はしっかりチェック。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	魚釣り				リーナの家	魚釣り			図書館		散歩		リーナの家で食事	リーナの家		リーナの家で寝る			
B	自宅			散歩	魚釣り				ショッピング		散歩		食事	自宅		寝る			
C	自宅		パン屋	散歩	魚釣り				散歩	魚釣り			食事	自宅		寝る			

リーナ



マリンの家にいる場合もあるが、基本的に自宅と図書館を往復しているだけ。お昼寝中（パターンCの11時～13時）は配達することができないので注意しよう。なお、表内の「読書②、③」は釣りをしているマリンの横で読書。「ベッドで読書」、「物語を書く」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	ベッドで読書				パン屋	郵便局	散歩	図書館			寝る		マリンの家で食事	マリンの家		自宅	寝る		
B	自宅					読書②			図書館				食事	自宅			寝る		
C	ベッドで読書				自宅	寝る		自宅		読書③		自宅	食事	物語を書く		寝る			

チェイン



チェインは研究で徹夜していることが多く、昼近くまで寝ていることがある。寝ていた場合は配達ができないので、午後に出直そう。パンを渡したいときは研究所にいるときを狙って訪れよう。なお、表内の「ゴミ漁り」は、研究室の右にあるガラクタ置き場、「研究」は研究室にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	寝る				研究			ゴミ漁り	研究		散歩			図書館		研究			
B	寝る					研究		ショッピング		図書館			散歩	研究		古城のテラス	研究		
C	研究				ゴミ漁り	研究		郵便局	散歩	図書館		パン屋	フォルカーの家	研究					

ピア



魔法使いのタマゴのピアは、1人で行動していることが多い。午後は大抵外にいるので捜すのが困難。特に、洞窟に入られてしまったら、さらに会いにくくなってしまうので注意しよう。11時までは確実に家にいるので、それまでに会っておこう。なお、表内の「研究」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	研究			自宅			散歩			図書館		お墓	散歩	パン屋	宿屋で食事	自宅			
B	自宅				研究	散歩		ショッピング		洞窟					宿屋で食事		自宅		
C	自宅						散歩		ショッピング		洞窟								

イーリア

図書館で居眠り中は配達できないので注意。なお、表内の「家に帰る」は宿屋から自宅に帰るまで外で散歩。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				店番			図書館	お茶		図書館		散歩	食事	宿屋	家に帰る		自宅	
B	自宅					ショッピング		図書館				散歩		食事	宿屋	家に帰る	自宅		
C	自宅					宿屋	船着き場	ショッピング		図書館			散歩	食事	自宅				

リリィ

細かくスケジュールが決まっているが、実際はかなりデタラメに行動している。夕方の自宅を狙おう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				ダンスステージ	マリンと釣り			寝る	散歩		自宅		食事	自宅	寝る			
B	自宅			ピアの家		ダンスステージ		散歩		ショッピング		パン屋	散歩	食事	自宅	寝る			
C	自宅			パン屋	水車小屋		散歩		寝る	散歩		自宅		食事	自宅	寝る			

マリア

店番していないときは村をうろうろ歩き回っている。なお、表内の「お茶」はイーリアと自宅でお茶。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	パン作り			店番		庭いじり	散歩		お茶		店番			自宅					
B	パン作り			店番			庭いじり	ショッピング		散歩	店番			自宅					
C	パン作り			店番		宿屋	散歩				店番			自宅					

アル

スティード、ランディとほぼ行動を共にしている。9時～11時のダンスステージ（北東にある村の広場）を狙おう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅			ダンスステージ		トリオで散歩				ダンスステージ	女神像	散歩		食事	自宅		寝る		
B	自宅			ダンスステージ		散歩	ルフィーの家の前	図書館		ダンスステージ	自宅		パン屋	食事	自宅		寝る		

ポイント Q&A

Q：配達ってどれくらいサボっていいの？

A：配達率80%くらいをキープしておけばＯＫ。わざとサボろうとせず、できなかった場合は諦める、くらいの気持ちで。配達がうまいからといって誰かのエンディングに影響するワケではないので安心しよう。また、配達率100%を達成しても、とくに何かあるワケでもないのだ。

イラスト／近藤敏信

ランディ

基本的にアル、スティードと行動。1人でいるときもあちこちブラブラしており、意識しなくても結構会える。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅			ダンスステージ		トリオで散歩				ダンスステージ	散歩			食事	自宅		寝る		
B	自宅			ダンスステージ		古城のテラス		散歩	カメラ橋	ダンスステージ	散歩			食事	自宅		寝る		

スティード

3バカの1人。ランディかアルを見かければ大抵側にいる。なお、表内の「読書」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅			ダンスステージ		散歩				ダンスステージ	図書館		食事	読書			寝る		
B	自宅			ダンスステージ		読書				ダンスステージ	古城のテラス		宿屋	食事	読書		寝る		

シノーラ

ほぼ雑貨屋で店番している。配達はお使いのついでに済ませればOK。店は18時で閉店するので注意。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	店番													食事	自宅				
B	店番				ショッピング		散歩	店番						食事	自宅				

セラヴィ

基本的に自宅に行けば会える。なお、表内の「サボテンの世話」は自宅の地下、「お茶」はロンと自宅でお茶。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				サボテンの世話			散歩	お墓	散歩			お茶	サボテンの世話		自宅			
B	自宅				サボテンの世話		散歩		ショッピング		散歩		食事	サボテンの世話		自宅			

ロン

普段は骨董屋で店番をしているが、いなければ散歩している。探そうとせず、戻ってきたところを狙おう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	散歩			店番								散歩	お茶	古城のテラス	自宅				
B	散歩				郵便局	店番							散歩	食事	自宅				

ガリクソン

15時以降は必ず自宅にいる。朝一番に自宅前でのガリクソン体操を見るのは結構大変。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	ガリクソン体操		自宅			メルビンの家	散歩			自宅			食事	自宅					

フィリア

午後はあちこち歩き回っているが、16時には必ず自宅に戻る。会いたい場合はそのときを狙おう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅					お墓	散歩		ショッピング		自宅		食事	自宅					

ブレンダ

基本的に暇なのか、ほとんど自宅にいる。午後は図書館にも顔を出すが、16時以降はやっぱり自宅。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅					ショッピング		散歩		図書館	自宅			食事	自宅				

メルビン

単純明快なスケジュール。午前中の早いうちに自宅に行けばOK。ちなみに、メルビンの釣り場は家に近い橋の上。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅				散歩				宿屋	魚釣り			食事	自宅					

右の表の見方

ルフィーなど、タイムテーブルが複数あるキャラは、日によってどのパターンを使うかが異なっている。しかし、何日にどのパターンを使うかは決まっており、右の表の通り（パターンが1つしかないキャラは割愛）となっている。なお、タイムテーブルの時間は大まかな目安。多少ズレる場合もある。



◀デートやイベントでパターンが崩れる場合も。

マージ

チェインの母親。昔は美人だったらしい。12時から15時の外出以外は、確実に自宅にいるので楽に会える。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅						ショッピング		古城のテラス	自宅			食事	自宅					

ローザ

リーナのための薬草探しが午後の日課。それでも16時には自宅に戻るので、会うのは簡単だ。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅					メルビンの家	薬草探し		ショッピング		自宅		食事	自宅					

ポール

12時までは宿屋で店番。散歩も広場周辺を歩いているだけ。15時から16時の、店前でのポージングは必見。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	店番						ショッピング		店番	ポージング	郵便局	散歩	店番						

フォルカー

ウクレレというのは、テントでウクレレを弾いているだけ。つまり、午後はずっとテントの側にいる。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	テント				散歩			ウクレレ								テント			

マック

単純に見えて複雑怪奇。サボリ中は村中をうろついている。確実に会いたいなら、午前中早くの郵便局を狙おう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	郵便局					サボリ									宿屋				

モーガン

ほとんどの時間を散歩に費す。確実に捕まえたいなら午前中の宿屋。しかし、彼はパンの注文をしない。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	宿屋					散歩										食事	宿屋		

	ルフィー	リーナ	チェイン	シンシア	ピア	マリン	リリィ	マリア	イーリア	アル	スティード	ランディ	シノーラ	セラヴィ	ロン
8月1日	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B
8月2日	A	B	A	B	A	A	C	A	A	B	B	B	B	A	A
8月3日	B	A	B	C	B	B	A	B	C	A	A	A	A	B	B
8月4日	B	C	B	A	B	C	C	C	B	A	A	A	A	A	A
8月5日	C	B	C	B	C	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B
8月6日	A	C	A	C	A	B	A	B	C	B	B	B	A	A	A
8月7日	B	C	B	A	B	C	B	C	B	A	A	A	A	B	B
8月8日	B	B	B	B	B	A	C	A	A	A	A	A	B	A	A
8月9日	C	A	C	C	C	B	A	B	C	B	B	B	A	B	B
8月10日	A	C	A	A	A	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A
8月11日	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B
8月12日	B	C	B	C	B	B	A	B	C	A	A	A	A	A	A
8月13日	C	C	C	A	C	C	B	C	B	B	B	B	A	B	B
8月14日	A	B	A	B	A	A	C	A	A	B	B	B	B	A	A
8月15日	B	A	B	C	B	B	A	B	C	A	A	A	A	B	B
8月16日	B	C	B	A	B	C	C	C	B	A	A	A	A	A	A
8月17日	C	B	C	B	C	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B
8月18日	A	C	A	C	A	B	A	B	C	B	B	B	A	A	A
8月19日	B	C	B	A	B	C	B	C	B	A	A	A	A	B	B
8月20日	B	B	B	B	B	A	C	A	A	A	A	A	B	A	A
8月21日	C	A	C	C	C	B	A	B	C	B	B	B	A	B	B
8月22日	A	C	A	A	A	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A
8月23日	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B
8月24日	B	C	B	C	B	B	A	B	C	A	A	A	A	A	A
8月25日	C	C	C	A	C	C	B	C	B	B	B	B	A	B	B
8月26日	A	B	A	B	A	A	C	A	A	B	B	B	B	A	A
8月27日	B	A	B	C	B	B	A	B	C	A	A	A	A	B	B
8月28日	B	C	B	A	B	C	C	C	B	A	A	A	A	A	A
8月29日	C	B	C	B	C	A	B	A	A	B	B	B	B	B	B

ポイントQ&A

Q：とにかく手っ取り早いお金の儲け方は？
A：もらしの池（ピアの家近く）に群生している「しびれ草」を採って、ガリクソンかマックに買いとってもらう。マックの方に渡すと、あとでちょっと嫌なイベントが起こり評判も下がるので、できるだけガリクソンに買い取ってもらおう。採ったあともしばらくすればまた生えてくるぞ。

スター・ウォーズ マスターズ
オブ テラス・カシ

「スター・ウォーズ」のキャラクターが総出演する3D格闘ACT！
今回はキャラクター別に、有効度の高い未公開コマンドを伝授するぞ!!

今まで発売された「スター・ウォーズ」のゲームといえば、STGかACTがほとんどでした。しかし、ついに格闘ACTというジャンルにも進出。キャラクターや必殺技も豊富なので遊びごたえも十分！「スター・ウォーズ」ファンならずとも、格闘ACT好きならぜひ一度プレイしてほしいのです。（うーきー）

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶ビ ピーエス
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

未公開コマンドを紹介！

このゲームには説明書にも載っていない技が数多く存在する。そこで今回は、これらのなかから特に重要な技を公開するとともに、クリアするための戦術を各キャラクターごとに伝授していこう。さらに、ダース・ベイダーの使用条件も公開するぞ。なお、コマンドの後ろに書かれたカッコ内の数字は必要なパワーゲージ量を表し、※印のあるものは武器を装備して出す技を示しているぞ。




▲武器の中には飛び道具を使用するキャラクターもいる。飛び道具は出が遅いので、使いどころに要注意。

◀最多コンボをキメて"ジェダイマスター"の称号を得られるようにしよう。

◉最強の敵!?　ダース・ベイダーの使用方法と戦い方

彼の使用する武器は「ライトセーバー」だ。装備すれば攻撃範囲が広がり、戦いやすくなるぞ。彼の基本的な戦い方は最初に武器を装備し、敵を攻撃してパワーゲージをためる。そしてMAXまでゲージがたまったら武器を外して、相手の体力を半分奪う←↙↓↘→△を叩き込もう。



◀素手の状態から放つフォースデスは、射程が短いので要注意！

使用条件　難易度が「スタンダード」か「ジェダイ」のアーケードモードをルークでクリアする。

技名	コマンド
フォースボルト	↓↘→△(1)
フォースデスストライク	←↙↓↘→△(4)
ヒーリング	↓↘→□+△(1)
ワイドスーパースラッシュ	←→○(1)※
デッドリーライトセーバー	→←○※
ディフィカルトクォードカット	→○□△※
ライトセーバースイープ	→↓↘→○※
8の字切り	←□+△※
最多コンボ	○□△□△△□△△※

アーデン・リン

遠距離では←→△で攻撃するのが一番効果的。もし相手がジャンプで避けたら→→↘↓□や○+×○で迎撃しよう。また、相手との間合いを一気に詰める→→×や←→○なども使えるぞ。接近したら△△→△や□△△などの連続技だ。

技名	コマンド
スーパーメタルトリプルフィニッシュ	△△→△(1)
ライジングアックスキック	→↓↘→○
スーパーライジングアックスキック	→→↓↘→○(1)
ローリングアッパー	→→↘↓□
スーパーローリングアッパー	←→↘↓□(1)
メタルダウンスイング	→→○△
最多コンボ	→→○△□△△□□×○

ルーク・スカイウォーカー

リーチが一気に広がる武器「ライトセーバー」は、対戦が始まったらすぐ装備しよう。基本的には→↓↘→□だけでも十分戦える。また、相手のスキには↓↘→○から入る○○や←○などの強力な連続技がオススメだ。

技名	コマンド
デッドリーセーバー	→←[illegible]※
フォワードフリップ	→→□※
スーパーデッドリーセーバー	→←→○(1)※
フォースクレセント	□+△(1/2)※
ライトセーバースイープ	→↓↘→□※
スーパー8の字切り	→←□+△(1)※
最多コンボ	○□×□△××○※

レイア・オーガナ

彼女を使う場合は、素早い動きと攻撃範囲が広い武器の「スタッフ」を生かしミドルレンジから攻めるのが得策。特に使えるのは一歩踏み込んでから技を出す→→○○や→→×。チャンスにはパワーゲージ使用の→→↓↘→○だ。

技名	コマンド
下段アッパーキック	↓↘→×
スタッフアッパー	→↓↘→○※
フリップキック	→→×※
ダブルフライングキック	←→×※
スタッフ2段突き	→→○○※
バーチカルダブルストライク	→+○△※
最多コンボ	○□××○□○△□○※

ハン・ソロ

まず戦闘が始まったらパワーゲージをためることに専念しよう。武器を装備せず、連続技主体で攻めればゲージがためやすいぞ。パワーゲージが4つたまったら敵から離れて武器を装備し、↓↘→↓↘→△△△△△△を叩き込もう。

技名	コマンド
クイックニー	→→[illegible]
対空ブラスターショット	→←△※
ラピッドキック	×○※
ローリングアッパー	→→↘↓□※
ラピッドトラクターストリーム	←→←△※
デスペラードドロウ	↓↘→↓↘→△※
最多コンボ	×△□△□×□△□

チューバッカ

チュウイはスキも少なく攻撃力の高い素手状態で戦ったほうが得策。ゲームが始まったら攻撃力の高い連続技→□+△△□△△□を狙っていこう。この連続技は相手を押していくので、状況によってはリングアウト勝ちも狙えるぞ。

技名	コマンド
スーパーウーキービッグスラップ	←→→△(1)
手榴弾	→←△(1)
クイックニー	→→○
対空ボウショット	→←△※
対空スタンショット	←→△(2)※
スーパーボウブラスト	↓↘→□+△(1)※
最多コンボ	→□+△△□△□△

ボバ・フェット

ボバはR2ボタンで武器を装着せずとも、コマンド技だけで十分強いキャラクターだ。特に背中のロケットパックを使った攻撃が強力。→→○や↓↘→□+△、→↓↘→□などの攻撃は、リングサイドで使えば相手を押し出せるぞ。

技名	コマンド
魚雷アタック	↓↘→□+△
テーザー	↓↙←□+△(2)
ドリルアッパー	→↓↘→□
ジェットジャンプキック	→→○
手榴弾	→←△(1)
火炎放射	←↙↓↘→□(1)
最多コンボ	△×□□△△□△△×

ホーア

武器を持ってもデメリットがないので、戦闘が始まったらすぐに装備しよう。彼の技の中でも↓↙←○○は威力も高くオススメ。また、対空技としても使える→↓↘→△は、○攻撃をキャンセルして出しても強力だ。連続技に組みこもう。

技名	コマンド
ドロップキック	→→□
レフトライトスタッフスイング	□○※
スタッフダブルダウンスイング	→→△※
スタッフアッパー	→↓↘→△※
スーパースタッフアッパー	→→↓↘→△(1)※
ガスアタック	←↙↓↘→○(2)※
最多コンボ	○××○△×△○○○○※

ソック

動きの遅いソックは、攻撃と移動が一緒になった技を使いこなすことが戦闘の基本。→→↘↓○や→↓↘→△の技を中心に攻めていこう。また、自分を中心に炎が広がる↓↓↓×は敵の動きを制限できる。これで流れをつかもう。

技名	コマンド
ローリングアックスアッパー	→→↘↓
ローリングフレイムアックスアッパー	←→↘↓○(1/2)
回転下段切り	←→□
バットドロップショックウェイブ	↓↓↓×(1)
上下段アックスコンボ	↓○□
回転アッパーカットコンボ	△+○△
最多コンボ	○□△□○□○△○○

ポイントQ&A

Q：このゲームには何かウラワザはないんでしょうか？
A：キャラクターのロード画面でセレクトボタンを押しっぱなしにすると、選択したキャラクターの頭が大きくなるといった隠しワザがあるぞ。また同じ場面で、セレクトボタン+✚キー↓+Ⓧボタンを押しっぱなしにすると、なんと選んだキャラクターのデフォルメ版が登場するのだ。どちらも一見の価値アリだぞ！

 ※コマンドはすべて右向き時のものです。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導、今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2, DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ, ライトウェーブ, ソフトFX, フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

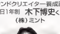


〔通信講座募集中〕

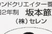
★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

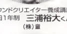
'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



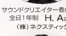
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント



サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

お願いぷり～ず！　ウラワザは懸賞と違うです。100枚の同ネタよりも、実のある1通の情報のほうが採用確率は高いんですぅ。ハガキは大切に使おっ。……いや、まじで。

Ver.8.6

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

レベル	賞　品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

LV50 GTAグランドセフトオート

★ぐれいとな隠しコマンド

ＰＳタイトルにしては意外なまでにダーティー&バイオレンスなＡＣＴ『ＧＴＡ』の隠しコマンドを紹介しよう。方法は簡単で、キャラ選択時に「RENAME」を選択して以下の名前を入力するだけだ。「SATANLIVES」：プレイヤーのストックが99まで増える。「PECKINPAH」：すべての武器&アイテムが手に入る。「CHUFF」：警察が登場しなくなる。「EXCREMENT」：ボーナスレートが5倍になる。「EATTHIS」：指名手配レベルが最高レベルになる。「BLOWME」：座標軸が画面上部に表示される。以上の名前を各登場キャラに入力することで併用もできるが、「CHUFF」と「EATTHIS」のように効果が相反しているモノはどちらか一方の効果しか現れないので注意しよう。



◀これでキミもA級指名手配犯!!

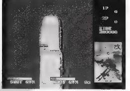


◀罪もない通行人をぶち倒しつつ、邪魔な車に火炎放射……ああっ、死屍累々……。

LV50 カプコンジェネレーション第1集 撃墜王の時代

★特殊武器コマンド

懐かしのＳＴＧを３タイトル収録した『カプコンジェネレーション第１集』で、アーケードファンにはおなじみともいえるコマンドを使えることが確認されたのだ。タイトルは「1943改」で、以下に紹介するコマンドをステージ開始時（自機の発艦からローリングが終わるまでの間）に入力し続けると、特殊武器を装備した状態で始められるぞ。以下、ショットボタンは◎、メガクラッシュボタンは◬、２Ｐ側のコマンドはカッコ内に書いておく。ステージ１：✚右(右上)。ステージ２：✚左上(下＋◬)。ステージ３：◎(✚左上)。ステージ４：✚左下＋◎(上＋◎)。ステージ５：✚左(右下＋◎)。ステージ６：✚左下＋◬(左上＋◎)。ステージ７：✚下＋◎＋◬(◬)。ステージ８：✚左下＋◬(下＋◎)。ステージ９：✚左上＋◬(右下＋◎＋◬)。ステージ10：✚上＋◎(左上)。ステージ開始直後から特殊武器を装備していれば、少しはクリアが楽になる……かな？



▲２人同時プレイならさらに難易度ダウン！　これで、今まで倒せなかったボスキャラも楽勝。ストレス解消にもってこいの技だ。

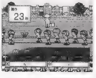


◀画面左下に注目！　発艦後だっていうのにいきなり特殊武器を装備ずみ。せっかくなら武器の種類も選ばせてくれればよかったのにって、贅沢かな？

LV50 ときめきの放課後　ねっ☆クイズしよ♥

★らくらくモード

クイズでも大人気の『ときメモ』で、ちょっと使える小ネタを発見。１年目の体育祭で、ゲーム画面に移ってからスタートするまでに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力しよう。成功すると主人公の目が光って、正解１回あたりの綱引き距離が長くなるぞ。同様に、２年目の二人三脚では◎、⊗、✚右、左、右、左、下、下、上、上と入力すると自動的にタイミングを合わせて走る。３年目のばらまきクイズでは⊗、⊗、◬、◬、◎、▢、◎、▢、✚上、左と入力すると全速力で走るぞ。

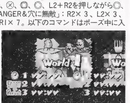


▶開始後わずか２問でこの大差。適当に答えていても余裕でクリアなのだ。

LV50 キッチンぱにっく

★いかす隠しコマンド

キュートなＡＣＴの隠しコマンドを一挙公開。以下のコマンドをステージ選択画面で入力しよう。「残機99」：L2＋R2を押しながら✚上、下、左、右、L1＋R1を押しながら✚右、左、下、上。「全ステージ選択」：㋝と㋜以外の全ボタンを押しながら✚下、下、右。「ダメージ軽減」：L1＋R1を押しながら◬、⊗、▢、◎、L2＋R2を押しながら◎、▢、⊗、何も押さずに◬。「DANGER&穴に無敵」：R2×３、L2×３、R1×７、L2×３、R2×３、R1×７。以下のコマンドはポーズ中に入力しよう。「体力全快」：✚上、上、下、下、▢、◎、▢、◎、L1、R1。さらに、R1、L2、R2、L1、✚右、左を入力後に上、下、◎、◬、▢、⊗の６つのどれかを入力すると、○○ポテトというアイテムが手に入る。

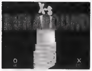


▶もう至れり尽くせりの便利なコマンドばかり。でも、頼りすぎると腕が落ちるぞ。

LV20 ファイヤーパニック ～マックのレスキュー大作戦～

★便利なステージセレクト

消防士がテーマのＡＣＴ「ファイヤーパニック」のステージセレクトをご紹介。ロビー正面の「OPTION」画面で以下のパスワードを入力してみよう。「FLUFFY」：ランドリーのエリア２。「SWEATY」：ランドリーのエリア３。「HOTROD」：整備工場のエリア１。「GREASE」：整備工場のエリア２。「BIGEND」：整備工場のエリア３という具合に、好きなエリアから遊べるぞ。さらに「SPLASH」と入力すれば、全ステージを自由に選べる。これさえあれば、誰でもエンディングを見られるハズだ。



◀労せずしてファイナルラウンド！　感動のエンディングまであと一歩!!

LV50 JetMoto'98

★みんなが待ってたステージセレクト

前回の表彰シーン鑑賞モードに引き続き『JetMoto'98』のステージセレクトを大公開！　方法が多少ややこしいので順を追って説明しよう。まずキャラ選択画面で「BOMBER」に合わせて決定する。その後タイトル画面に戻り、オプションを選択。ここで難易度を「AMATEUR」、ターボを「OFF」にして㋜で決定後タイトルに戻る。タイトル画面で✚上、下、左、右、上、下、左、右と入力。次に、オプション画面で難易度を「PROFESSIONAL」、ターボを「ON」にしたら㋜で決定。再びタイトル画面に戻り、R2、R1、L1、L2、R2、R1、L1、L2と入力しよう。すると、１度もクリアしていなくてもすべてのコースが選べてしまうのだ。



◀ちょっと面倒くさかったけど、これでどのコースも楽しめます。



▲天には雷、地に溶岩、走るコースは工事中……死ぬってば、普通。

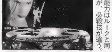
編集部情報 スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ

★隠しキャラ＋α

『スター・ウォーズ』の隠しキャラ使用法&小ネタを大公開！「ダース・ベイダー」：難易度「STANDARD」か「JEDAI」のアーケードモードをルークでクリア。「ストームトルーパー」：上記と同様にして、ハン・ソロでクリア。「スレイブ・レイア」：難易度「JEDAI」のアーケードモードをレイアでクリア。「マラ・ジェイド」：難易度を「JEDAI」にして、L1＋L2＋R1を押しながらチームモードを選択してクリアする。「ジョド・カスト」：難易度「STANDARD」以上で７人抜きをする。デフォルメキャラ：○○ＶＳ○○と表示中に、㋝＋✚下＋⊗を押しっぱなし。デカ頭：上記と同様のタイミングで㋝を押しっぱなし。



▲気高く美しいレイア姫もこのとおり。某たらこ唇の女冒険家と似ているという意見も……。



◀これがマラ・ジェイド。能力はルークと同じだが、必殺技が違う。

今月の採用者：LV50（５名）／福岡県　宮部馨くん、愛知県　市川清吾くん、福岡県　安達つぐみくん、千葉県　野部泰行くん、長野県　浅野邦一くん。LV20（１名）／東京都　畠山進くん。

エンドセクター はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

多くの家庭用ゲームソフトにもそのシステムが取り入れられてきている、トレーディングカードゲーム。その魅力を余すところなく取り入れたRPGが、この『エンドセクター』なのです。友だち同士でメモリーカードを持ち寄って、熱いバトルを楽しみましょう！

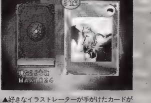


カードでバトルの対戦もイイデス！ ゆけ！我が下僕 その1

●PSでカードバトルだ『エンドセクター』だ！

膨大な種類があるカードを集めて、戦略性豊かなバトルや、プレイヤー同士でのカード交換などを楽しむトレーディングカードゲーム（以下、TCG）。『エンドセクター』は、そんなTCGの楽しさをすべて詰め込み、さらに魅力的なオリジナル要素を加えたRPGです。ゲームのメインになるのは、さまざまなカードを駆使してCOMやほかのプレイヤーと戦うカードバトル。これに勝利することで、プレイヤーは新しいカードを入手できます。こうしてバトルを繰り返しカードを集めていけば、同じようにゲームをプレイしている家族や友人と欲しいカードを交換したり、コレクションしたカードのイラストを鑑賞するといった楽しみが広がっていくわけです。バトルで熱くなるのはもちろん、集めたカードの枚数を競ったり、苦労して入手したレアカードを見せびらかしたりと、プレイヤーごとに自由なスタイルで楽しめるのです。そんなTCGの魅力もまた、このゲームにはしっかりと取り入れられています。

さて、そこで気になるのが『エンドセクター』には何種類のカードが用意されているのか……ということです。数をいってしまえば、このゲームに用意されているカードはなんと381種類！　しかもカードのイラストは、メインキャラのデザインを担当している弘司氏を筆頭に、実に111名もの有名イラストレーターによって描かれています。手に入れたカードのイラストを拡大して見られる、カードミュージアム機能が搭載されているこのゲーム。魅力あふれるイラストが鑑賞できるとくればなおさら、カード集めに夢中になってしまうことでしょう。



▲好きなイラストレーターが手がけたカードが手に入ると、嬉しさもひとしおです。

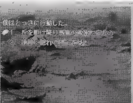


敵＼自分	火	風	土	水	無
火	1	2	4	5	3
風	4	1	5	2	3
土	2	5	1	4	3
水	5	4	2	1	3
無	3	3	3	3	3

カードでバトルの対戦もイイデス！ ゆけ！我が下僕 その2

●知っておきたいストーリーモードの秘密

サウンドノベル形式で進行する物語と、随所に発生するバトルで構成されるストーリーモード。物語の主人公、コウ・オナーの冒険物語を楽しみつつ、強力な思考ルーチンをもつCOMを相手にバトルの練習を積めるのが、このモードの特徴です。また対戦モードのバトルアリーナでは、ストーリーモードで育てたキャラクターと入手したカードのデータを使って、COMやほかのプレイヤーと戦います。つまりストーリーモードでのプレイ内容は、対戦にも影響するのです。ここでは本作において重要な位置を占める、ストーリーモードの秘密に迫りましょう。ストーリーモードのプレイ中に、もっとも注意が必要なのは主人公の"性格"です。性格はPL＝ピュアロゴス、L＝ロゴス、N＝ネイチャー、P＝パトス、PP＝ピュアパトスの5種類あり、ロゴスに向かうほど理性的、パトスに向かうほど直情的になります。物語の途中には、いくつもの選択肢が出てきて、その選択によって主人公の性格が変化します。そして、「恋人」、「力」、「節制」、「悪魔」などのシナリオ終了時に性格がチェックされて、その性格に即したルートにストーリーが進む仕組みなのです。どんなルートで物語を進めたかで、手に入るカードの種類やバトルアリーナで使用可能になるデッキマスターの顔ぶれは違ってきます。さらに、最終的にはエンディングも分岐するため、進みたいルートや見たいエンディングに応じて、性格を調整することが大事です。ストーリー分岐の条件とルートは、プレイクエスチョンのページで解説しているので、そちらをチェックすれば同じストーリーやエンディングを見ないですむはずです。



▲1つ1つの選択肢が、運命の分かれ道になっているのです。選択は慎重に選びましょう。



カードでバトルの対戦もイイデス！
ゆけ！我が下僕
その3

●最強のデッキマスターになるために！

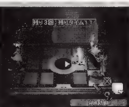
ＴＣＧのルールを色濃く残しつつ、リアルタイム制などの要素を加えることによって独自の楽しさと深い戦略性を実現している『エンドセクター』のカードバトル。ここでは、最強のデッキマスターになるために、カード使用の心得を伝授しましょう。

【心得1】モンスターの特徴を把握しよう！

バトルの要といえるモンスターは、その能力によって攻撃型、防御型、サポート型などさまざまな系統に分類されます。属性、性格、そして空中・地上のタイプも踏まえて、手に入れたモンスターの特徴はしっかり把握しておきましょう。モンスターの細かいパラメータや使える特殊能力は、デッキの編成画面などで見ることができます。新種のモンスターを入手したら、まずパラメータをチェックし、デッキに組み込んで実際にバトルで強さを確認してみるといいでしょう。

【心得2】モンスター以外のカードの活用法

モンスターと比べると、どう使っていいのかわかりにくいスペル、アイテム、フォーメーションのカード。それだけに軽視されがちですが、使い方しだいで絶大な効果を発揮します。まずスペルのカードですが、この種類はサポート系＋全体攻撃系の組み合わせが効果的です。〝イリュージョン〟など、敵の攻撃を無効化する魔法を先に使えば、効果が続いている間に強力な魔法を安全に使えます。アイテムのカードでは、装備したキャラの攻撃力を高める武器のカードと、装備したキャラの属性を変えるアイテムが役に立ちます。後者のカードは、属性を変えたい敵に装備させましょう。フォーメーションのカードの中では「フリーフォーム」系がもっとも強力。敵陣に使えば優位になるでしょう。



▲「フリーフォーム」系のカードを使った荒業。敵の陣形をむちゃくちゃにかき回しましょう。

エンドセクターはじめて物語

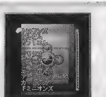


カードでバトルの対戦もイイデス！ ゆけ！我が下僕 その4

●バトルのシステムは秀逸、でも物足りない部分も…

それでは最後に、短期間でライバルのプレイヤーに差をつけたい！　というアナタに、とっておきの情報をお届けしましょう。実は『エンドセクター』のバトルには、特定の条件を満たして勝利することによって得られるボーナス経験値があります。その条件の一部を紹介すると、素早く勝利する＝ボーナス経験値100、1枚もカードを使わない（破棄もだめ）＝ボーナス経験値100、ノーダメージで勝つ＝獲得経験値2倍、とこんな感じです。複数の条件を満たして勝利すれば、2～3レベルのアップも狙えます。ほかにもいろいろな条件が隠されているようなので、探してみるといいでしょう。このように、有効な戦略や変則的な戦い方を突き詰めることで意外な発見があるのも、このゲームのバトルの魅力といえるでしょう。

さて、かように秀逸なバトルシステムを構築している『エンドセクター』なのですが、その反面、少し物足りなさを感じた部分もあります。それはムービーによる演出なども含めた、シナリオ面での薄さです。『エンドセクター』はカードバトルＲＰＧであると同時に、サウンドノベルであることも前面に押し出しているのですから、もう少しシナリオの分岐やエンディングの種類を充実させてほしかった気がします。気の早い話ですが、もし次回作が企画されるなら、シナリオ面でのいっそうの強化を図っていただきたいところです。しかし、何度もいうようにカードバトルＲＰＧとしての水準はかなりの高さなので、ＴＣＧのファンの方は、払った金額以上は確実に楽しめることでしょう。突き詰めるほどに緻密な戦略、複雑な駆け引きが展開するバトルは、長く遊べること請け合いなのです。



▲カードをすべてそろえるだけでも長い道のりを歩むことになります。遊び応えは抜群です！

新連載！　おいしくてつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール　さすらいのグラフィッカー、ドットマシーン。またはマウス使いのインド人。はたまたマンガ家、詩人さん。ハムスターを愛している博愛主義者の先生にファンレターを！



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

毎号、危ない橋を渡りつつも、なんとかみなさまにステキなコラムをお届けしております。なにが危ない橋なのかはこちらの話。秘密。

★あんた誰？

こんにちは。このたび、このページを担当させていただくこととあいなりました「左ん」ともうします。「左ん？　誰それ？　知らないね。だいたい〝左ん〞ってどう読むんだよ。ちょっとね～」と思われている方も多々いらっしゃることでしょう。いえ、ほぼ100%の方がそう思っていらっしゃるに違いありません。私もそんな人は知りません。いや……。

永らくこの業界の「すみっこ」や「物陰」、はたまた「縁の下」などに生息している私なのですが、その生態は未だ公開されておりません。そこで、まずは自己紹介をさせていただきましょう。「左ん」は「ひだりん」と読みます。とあるゲームメーカーに就職し、アーケードゲームのグラフィッカーをやっていました。ところが、その会社がモノスゴイ規模縮小をしたため「ダメだこりゃ」と退社。そのあとは雇用保険で無職生活を満喫しつつ４コママンガを投稿するも、今一つパッとしませんでした。そのうちお金がなくなってきたので、パソコンゲームの絵を描いたりしてましたが、それが終わるとまた無職……定年退職した父に「雇用保険のもらい方教えて」などと聞かれ、「違うんだ、お父さん、私はゲームが……ＰＳのゲームを作りたかったんだよ～！」と言い残し、現在はＳＣＥＩのゲームクリエイター支援プログラム「ゲームやろうぜ」のお世話になっているしだいです。

しかし、その仕事もすでに終盤にさしかかっております。この先、私はいったいどうしたらいいのでしょうか？　どなたか教えてください。……じゃなくて、こんな私が、ためになるのかどうかわからない「ゲームのお絵描き」の話を書いていく(ハズ)ですので、どうぞしばらくの間おつき合いください。

自己紹介はここまでといたしまして、それでは記念すべき第１回をお送りいたしましょう。第１回は、私が「グラフィッカー」「ドットプチプチ描きマン」などと呼ばれるこの職業になったきっかけやいきさつです。それは私が幼少の頃、家庭用ゲーム機といえばＦＣしかなかった時代のことです。３千円で購入した中古のＦＣが人生を変えようとは……え、もう終わり!?

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 「D」を毎月作りつつ、最近いろいろなことをしています。といっても、またゲーム絡みなんですが、おもしろい仕事になりつつあるので、忙しいけど、楽しいです。

★PDA(仮)に対する期待と予想

いよいよ発売予定とされている「今冬」が近づいてきたＰＤＡ(仮)！　まだ正式な名称も発売日も価格も何も明らかにされていないけど（編集部注：そのために、文中、この商品を指す場合はすべて「ＰＤＡ(仮)」になってます。読み苦しいでしょうが、御容赦ください)、そろそろ辛抱できないので(笑)、この話題を取り上げてみよう（この本が発売される頃には、何か新しい発表を期待したいところだけど)。

まずは、簡単にＰＤＡ(仮)のハードウェアスペックのおさらいから。

ＰＤＡ(仮)は32ビットのRISCＣＰＵを搭載している（とはいってもＡＲＭというプログラムが小さいタイプのものなので、能力の高さが処理の負担にはならないと思われる)。また、ちょっとしたコントローラ部分、32×32ドットのグラフィック表示用液晶画面、赤外線通信機能、時計機能、聞き取れる程度の音声が出せるのではないかと思われるサウンド機能、ＰＤＡ(仮)のプログラムが使えるＳＲＡＭ（２KB）を搭載していて、さらに１台ずつにＩＤが用意されていて、お互いに相手を認識することができる。

ざっとこんなところだが、最大の特徴としては普通のメモリーカードと同じように扱えるので、メモリーカードと同じようにＰＳ本体に挿せるし、プログラムそのものはＰＳ本体からダウンロードされるということになる。つまり、ＰＳ本体と一種の通信をすることで、いろいろなゲームをとっかえひっかえできるわけだ。

本当に夢のあるスペックだよね。

まあいちおう問題点と思われるところも挙げておくと、まずグラフィックを表現する液晶画面がものすごく小さい(狭い)ので、ＰＤＡ(仮)単体にＧＢのようなゲームを期待するのはキツいんじゃないかということ（普通の漢字の表示を考えると４文字分ぐらいの表示領域しかない。もっと具体的にイメージできるようにすると「ポケモン」のマップがキャラクター４体分の広さしかない感じだと思ってもらえればいいだろう)。この表示領域だけでできるゲームというと、例えば「ブロック崩し」とか、小さな「テトリス」とか、まあちょっとしたミニゲームになるのだろうか……。

ちなみにＤＰＳ－Ｄの付録CD-ROMに収録している「電球ゲーム」は可能かもしれない(笑)。

また、これは正しい仕様がわからない段階では本当に単なる予測というか、危惧、杞憂の類に過ぎないだろうし、長所の裏返しにもなるのだが、ＰＳのメモリーカードとしても動作するので、仕様次第では大きなプログラムをダウンロードすると、メモリーカードとしてデータのセーブに使える領域も小さくなっていきかねない……。

では、改めて、このＰＤＡ(仮)で何ができるのかを考えてみたい。

それは「ＰＤＡ」という言葉、ＳＣＥＩが「ＰＳ用携帯ゲーム機」とわかりやすくいわずに、あえてＰＤＡ――パーソナル・デジタル・アシスタント――と、この商品を呼んでいるところにヒントがあるような気がする。

つまり、ＰＤＡ(仮)はあくまでＰＳ本体でプレイされるゲーム（パーソナルでデジタルなエンターテインメント）を補助(アシスト)する道具なのであって、決してそれ単体ではゲームマシンと見なすものではない、ということではないだろうか。

では具体的に、どのようなことが考えられるのかといえば、まず時計機能を使ったゲーム。ありていにいってしまえば、メモリーカードの中にカレンダーが入っているのだから、セーブされたファイルに日付データを加えるなんてことは楽勝だ。さらにカレンダーが入っているのを利用して、ＳＳの「ルームメイト」のように、実際の時間に連動したゲームを作ることもできる。

次に、会社や学校などでのデータの交換。赤外線通信機能が装備されているのだから、それを利用すれば非常に簡単かつ手軽にデータ交換が行えるハズなのだが、ここでミソになるのが、かなり高性能なコンピュータが入ったメモリーカードであるということ。つまり単純にデータをコピーするのではなく、例えば競走馬育成ＳＬＧでは、セーブデータを交配することで「新たなセーブデータ」に生まれ変わる……なんてマネが、その場でできてしまうわけだ。

さらにここで時計機能＝カレンダーがあることを考えれば、そのセーブデータの内容（例えば馬のデータ）を「熟成、あるいは成長させる」みたいな、ＰＤＡ(仮)ならではのオリジナリティのある使い方も考えられたりする。

あと、これはゲームと直接結びつくかどうかわからないが、単純な使い方のアイデアとしては、赤外線通信機能と液晶があることで、ちょっとしたポケベル感覚でのメッセージ交換ツールとしても使えたりする。ぜんぜんホメられた例ではないが授業中にチョコチョコとメッセージを入力して、先生にバレないように（そりゃバレないよね、赤外線なんだから）友だち同士でやりとりするとか。

と、このＰＤＡ(仮)、ＰＳ本体と連動できて、単体でも動けて、さらに持ち運びも簡単にできると考えると、それなりの使い方、そのアイデアがあることは、誰でも納得できることだと思う。

と、ここまでは納得がいくのだが、このＰＤＡ(仮)、実はもっと深いことを意味している予感もするのだ。

まず、今までのＰＳの展開を考えると、一部の極めて特殊なコントローラ、例えばパチスロのコントローラとかパチンコのコントローラのような形状からして特殊なものを除けば、すべてのコントローラで、なるべく多くのソフトがプレイできるようにと、ＰＳのソフトウェアもハードウェアも設計されている。具体的にいえば、ネジコン、アナログジョイスティック、アナコン、デュアルショック、標準コントローラ、あちこちから出ているジョイスティック類……これらのコントローラの大半で、すべてのＰＳソフトがプレイできるわけだ。そして、メモリーカードもしかり。ＰＳ発売以来、まったく変わらずにずっとサポートされている（これは当たり前といえば当たり前かもしれないが)。

ＰＳも発売されて丸４年、もうすぐ５年目に入ろうとしていて、マシンそれ自体は普及しているが、時流というものを考えると、そろそろハードウェア的には厳しくなってきている。これでドリームキャストが発売されると、実は大手メーカーの現行メイン機種の中では最も性能が悪く古いマシンになろうとしているわけだ。この事態を考えたとき、向こう１年、せいぜい１年半ほどでＰＳもモデルチェンジをするのではないか、という予測をしてしまうのは、単なる予測として無理のない話だと思う。

そして、だ。この予測が正しいという前提をとると、ＰＤＡ(仮)が今冬に発売されるということは、このＰＤＡ(仮)、寿命としてはせいぜい１年少々しかないことになってしまう！　仮にＰＳ２が来年出るとすれば、それ以降、ＰＳで出るソフトは当然減るだろうし、ＰＤＡ(仮)はＧＢなどと違って、ＰＳ本体と連動するという設計である以上、この問題は避けられない。安いものなのだから、それでもかまわないという考え方も成り立たないではないが、わずか１年そこそこしか寿命がないものを発売するというのは、先に書いたコントローラの互換性を大切にするＳＣＥＩという企業にしてはあまりに奇妙な戦略に見える。

と、これらのことを総合して考えてみるとＰＤＡ(仮)はＰＳ２のメモリーカードとしても使える、さらにいえば、今までのメモリーカードも、デュアルショックも、ネジコンもすべて使える、外部周辺機器互換なのではなかろうか？　ということが考えられるわけだ。そしてさらに、ＰＤＡ(仮)は、実はＰＳ２におけるメインのメモリーカードとなっていくのではないか……と僕は予想しているのだが、ま、これはどうだろうか。

さて、今回はまだ満足な情報も発表されていないものをちょっと大胆に予想してみた。ぜんぜんハズれている可能性もたっぷりあるが、今までのＳＣＥＩの戦略や、その信頼性、実現してきたことごとを考えれば、このＰＤＡ(仮)(とその発売)にも、何か僕らが思いもしないような意図を感じてしまう。いずれにしても、ＰＤＡ(仮)が、ＰＳ本体との連動という新手のメディアを作り出すのはたしかなので、早いところ遊んでみたいと、僕は１人のユーザーとしても、クリエイターとしても思っている。あ、そうだ、できれば「Ｄ」でも何かやってみたいね。何がおもしろいだろう……。

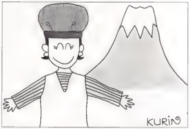
よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK! 芸術と秋と「デコトラ」はおまかせ(笑)。

★いろいろトライしたくなる芸術の秋とDNAの関係？

秋という季節は、芸術的なことに傾倒したくなってくるから不思議です。美術や演劇、映画鑑賞などなど……ハッキリいって挙げればキリがありません。本来、何でもかんでも興味を持って、あれやこれやトライしてみたくなる性分なので……私ってヤツは!! 心地良いさわやかな秋風を感知したとたん、その性分がうずいて来たワケであります（ホントは秋に限ったことじゃないんだけどねっ!?）。

ということで、10月11日まで新宿三越美術館で行われていた「ポール・スミストゥルー・ブリット」展に足を運びました。イギリスのファッションデザイナーであるポール・スミスの世界をかいま見ることができるうえ、会場に流れているのはイギリスを代表するビートルズの音楽で全体がBritain一色。中でも、興味深かったのが、洋服ができあがるまでの工程をミニチュアを使って表現したもの。ベルトコンベアに乗せられたパターンや生地、パリコレのモデル、梱包のための段ボール箱など、あまりのキッチュさに何度も何度も食い入るように見てしまいました。色使いのきれいな服を生み出すポール・スミス氏がちょっと身近に感じられました。芸術の秋だわぁ!!



イラスト／よしきくりん

話は変わって。先日とある劇団の役者さんと飲んでいたときのなんだけど、どこかの土地を訪れたときに「あっ、この場所何か落ち着くとか肌に合っているって感じることあるよね」という話で妙に盛り上がっちゃいました。私はこういうことけっこうあるんです。日本でも海外でも、その場所の温度や湿度とか何ともなつかしいような、ずっ一とそこにとどまっていたくなるような不思議な感覚になるのです。で、「きっと自分のＤＮＡの何かがその土地と何らかの関係があったんだろうね」という結論になりました。共感できる話で思わずうれしくなっちゃいましたよ。

さぁ、今回のゲームレポートはお約束通りの『爆走デコトラ伝説』第２弾！ 車のパーツを購入できるショップについてです。私はさっそくフロントとサイドのバンパーをわくわくするカッチョイイヤツにチェンジ。それからやっぱり足元をビシッと決めるために、アルミをチェンジ。中には夜走ると光を発するキワモノがあるのですが、これをつけて走ると夜間走行が楽しくなっちゃうかも？

次にちょっと勇気をだして挑戦してみたいのは派手派手ピカッピカッの電飾としぶーいボディペイントよね。たまにこういうド派手なトラックが走っているの見かけるけど……自分が乗る勇気あります!?

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム！
広報ラブストーリー

広報さんプロフィール そんなこんなで注目の「サイバネティックエンパイア」は、実は「ガオ！」で好評連載中の「EAT-MAN」でおなじみの吉富昭仁先生がキャラクターデザインで参加しています。

★あの伝説のブランドがTGS'98秋で復活！

短期集中連載企画「広報ラブストーリー」、第２回のゲストは、日本テレネットの鈴木さんです。さてさて、日本テレネットさんといえば、ＰＳでは『パーラープロ』シリーズのパチンコソフトでおなじみですが、実は！ 今回のＴＧＳ'98秋で、ななななんとびっくり！ 古くからのゲームファンには感涙ものものあの「ブランド」を復活されるそうです。カンのいい人はもうわかりましたね？ 思わずメガドライブのコントローラ、探してませんか？

それでは、さっそく鈴木さんに御登場いただきましょう。どうぞ！

★

みなさんは「ウルフチーム」をご存知ですか？ 今でも隠れファンが存在する、知る人ぞ知る名前、ブランドネームなんです……かれこれ10年近く前になりますが、パソコン版の『斬』シリーズや『天舞』シリーズなどで硬派なソフトを開発・販売していました。その後もパソコン版で数多くのソフトを手がけ、コンシューマーに移行した６年前には、メガＣＤソフト『サンダーストームＦＸ』や『タイムギャル』などのＬＤゲームで一世を風靡したんですよ（個人的には、ちょっと古いものになっちゃいますがPC-98版の『トワイライトバスターズ』や『妖撃隊』が大好きですね。本当におもしろいんで、PC-98を持っている人は遊んでみてください。それからＳＦＣで発売した『緋王伝』シリーズもシステムやストーリーもしっかりしていて絶妙な一品ですっ。

まっ、その後いろいろあって、５年もの間沈黙を守り続けていたんですが、ついに今回、「ウルフチーム」のブランド名でオリジナルタイトルを発表しました！ 『Cybernetic EMPIRE（サイバネティックエンパイア）』という３ＤアクションＡＶＧです（もちろんＰＳ用ソフトですよ！）。ゲームの内容は11月に発売されるＤＰＳを読んでいただければわかってもらえると思いますので、この場での説明は省略しますが、ただいま鋭意開発中っ！ 開発スタッフが泊まり込みでヴァージョンアップを続けていますので、おもしろさがCD-ROMからにじみ出るようなスゴイゲームになるでしょう！ というわけで、その「ウルフチーム」と『サイバネティックエンパイア』の全貌が明日から開催される「東京ゲームショウ'98秋」で日本テレネットのブースで出展されます。ブースの内容はというと、『サイバネティック〜』のクイズ大会や出演声優（桜井智さん、山崎たくみさん、渡辺久美子さん）さんによるトークショーなどなどの様々なイベントでステージを盛り上げます。もちろん、実際に『サイバネティック〜』を見て、触って、遊んでいただくこともできますよ。さらに、ゲームに登場する女性主人公ニーナ（なぜかチャイナ服）の超ＳＥＸＹコスプレコンパニオンも多数御用意（笑）いたしますので、これまた一見の価値あり！ ご来場の際にはぜひぜひ日本テレネットブースまで遊びに来てねぇ!! ……あっ、今、気がつきました。「ウルフチーム」は、日本テレネットのブランドネームです。これ、大事ですよね。

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ

★TVゲームソフトの法的解釈とは……？

前号(85号)の前フリで、「このところ仕事が忙しくて……」というお話をしましたが、ここ１週間くらいもメチャクチャなスケジュール＋トラブル続きで死にそうでした。連日、睡眠時間が３時間くらいしか取れないで、ナチュラルハイな状態で仕事をしています。フリーになってからの方が、絶対的に仕事量は少ないハズなのですが、このコラムには忙しい話しか書いていないんですよね。冷静になって考えてみると、このコラムのしめ切りとほかの仕事とがダブるケースが非常に多いことがわかりました。だからって原稿が遅くていいってワケではありませんが……。今回のメインの仕事は某ＲＰＧの攻略本だったのですが、これが考えられないようなトラブル続きだったんです。天気もよく、おだやかな平日の夕方に、突然なんの前触れもなく停電になり、攻略用に作成していたデータが飛んだのが始まりでした。次にウインドウズ機のＦＡＸモデムが壊れ、このあおりでＴＡ（ターミナルアダプタ）とＦＡＸが異常をきたすなどの通信機器異常が連鎖して起こってしまったのです。さらにはＭａｃがデータ用のハードディスクを認識しないようになるわ、メインのシステムにエラーが連発するようになるわ……などなど、よくもまあと感心するくらい様々なトラブルが続きました。仕事がら、作業用のパソコンには二重三重のバックアップがありましたので、致命的なダメージを受けないですみましたが、こんなことってあるんですね。この仕事が終わったら、おはらいをしてもらったほうがいいかもしれません。

えっと、グチはこの辺にして、そろそろ前号の続きに戻りましょう。前号では、ついに中古販売問題で裁判が起こったことと、デジタル著作物の法的解釈についてお話しましたね。今回は「中古ソフトが法律上どういう立場になるか」を中心にお話していきましょう。

中古ソフトの問題については、法曹界（法律の専門家たちの業界）でも関心度は高く、現在も様々な論議がなされています。ここで論点となっているのが、「ゲームソフトは法律上、どういう位置づけにあるか」という点です。……といわれても、ちょっとわかりにくいですよね。

これは、この問題について触れはじめたときにお話したのですが、これに関わる様々な権利について規定してある法律、例えば著作権法などが制定された頃は、ＴＶゲームはなかったのです。これが本についての法律問題でしたら、法律の条文にある「出版物」、あるいは「印刷物」と書いてあるところを見ればいいのですが、ＴＶゲームに関しては項目がないのです。ですから、裁判といった法的な争いが起きたときには、「ＴＶゲームソフト」というものが「法律で定められている品目のどれに相当するか」ということが大きな問題となります。極端な話、裁判所が「ＴＶゲームは本と同じ扱いをすべきである」と裁定を下せば、法的な扱いについては「出版物」や「印刷物」といった項目と同じ扱いにすればよい、ということになります。

ところが、ソフトメーカーサイドでは「ＴＶゲームは映画と同じである。したがって、映画と同等の法律的な権利を持っている」という立場を取っています。著作権法では「映画の著作物」には「映画の効果に類似する視聴覚、または視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む」（著作権法２条３項）とされています。ＴＶゲームもＴＶ画面上でサウンドをともなって動いていて、ロムやＣＤという「物に固定されている」から「映画と同じ著作物だ」というワケです。ましてや、最近のＴＶゲームではムービーシーン（ちなみに直訳すれば、映画の画面）を多用している作品も多いので、これは説得力がありますよね。実際に「パックマン裁判」（昭和59年・平成６年）では、ＴＶゲームは「映画と同じ著作物」だと東京地方裁判所が裁定を下しています。

ここで「じゃあ、映画と同じということでケリがついたんじゃないの？」という当然の疑問が出ると思いますが、ここからが法律論争の面倒なところなんです。まず「法律で決まっていないことについては、裁判所の裁定が法律の代わりになる」とはいっても、これは最高裁判所で裁定された事項についてのみ適用されるのです。したがって、前述の「パックマン裁判」は地方裁判所の裁定なので、法律と同等の効力まではなく、これはあくまでも「参考データ」にしかならないのです。

また、今回の中古ソフト裁判では、ソフトメーカーサイドが「映画と同じである」としているのが「頒布権」（はんぷけん）という「誰に販売するかを決定する権利」を主張することが目的だという点も、話をややこしくするのに一役買っています。つまり「ＴＶゲームソフトは映画と同じだから、作った人にだけ誰に販売するのかを決定する権利がある。したがって中古だからといって、勝手にほかの人に売りつけてはいけない」となるワケです。

この「頒布権」については、次号でもう少しお話しようと思います。

■ファミコン全盛期の秋葉原には、中古や海賊版のあやしげなゲームソフトを扱うお店がたくさんありました。今ではみんな、まっとうなゲーム専門店に育って、この手の商品は影をひそめていたのですが……最近、また路地裏などに中古や海賊版のＴＶゲームソフトを扱う店が出てきました。まあ、個人的にはこういった「パチモン」もある意味ではおもしろいものもあると思うのですが……これはいけないことですよね。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

アッという間に今年もあと1カ月弱。なんだかワクワクする年末に向かってスーパーダッシュなのでしょう。というか、編集部的にはダッシュです。ボロボロでもメチャメチャでも。

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買って、グランプリに参加してみようかな！　最終しめ切りは11月16日！　と、最近毎号書いてあっても許してくれてるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。だけ！

「この切り口は……日本刀ですね。多分」鑑識官は断定した。日本刀か……こういった抗争では比較的使用されるコトが多い。「しかも見て下さい。ここの所に電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックっていう跡が残ってます。加害者は左利きですね」左利きか。ということは……ハッ！　閃いた！　山川組の若頭、東堂のチ○ポはいつも右に寄っていた。それはヤツが左利きの証拠に間違いない！　「逮捕だな」オレはひとり呟いた。（チ○ポ刑事談）

肩がこって仕方がないので今日は私の肩こり記念日！

肩……ると首ハキバキですかっ　ょうかないですね　マッサ　シが必要です。本当に。ってリードで書くことじゃないですね。



▲神奈川県　楽神さん：そういうゆっくりした楽しみ方もいいですよね。



▲熊本県　鵠鶏さん：マンガも良かったですよね。お話がスゴク熱くて。



▲鳥取県　ねこ香織さん：スゴイですよね。「Ⅷ」ほどインパクトないですが。



▲岐阜県　みなさん：なごみますよね。キャラ的に。どうしても。



▲香川県　すずかぜ空木さん：白魔主役でチョコボ出なくても良いんですけどね。



▲東京都　スティーブンさん：犬神っていう名字は、カッコイイですよね。



▲大阪府　真宮まゆさん：実はボツになったセリフがまたHなんですよ。



▲東京都　パー子さん：全キャラカワイイですよね。気になるのはシナリオです



▲栃木県　十夜たみ子さん：バベルタワー……ムダに難しいですよね。



▲秋田県　なまはげ零号さん：あの口調は……いないですよね。



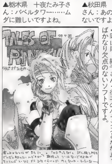
▲神奈川県　天城らみあさん：体調には気を付けましょう。大事です。



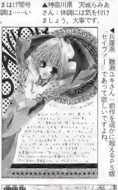
▲愛媛県　ストレッチマンさん：レベル99になってしまうワケですね。



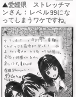
▲愛媛県　むにゃんさん：前々号の攻略を参考にガンバってみて下さい。



▲岡山県　綾千さん：後半のバランスとかが良ってばかなり欠点のないソフトですよ。



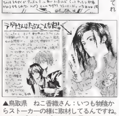
▲兵庫県　雛瀬ユキさん：前作を遥かに超えるPS版「セイヴァー」であって欲しいですよね。



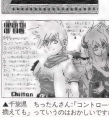
▲栃木県　綾瀬七美さん：反省しないのも人生だったり……。



▲千葉県　狭霧ひろさん：ガンバって貯めましょう！　ガンバって。



▲鳥取県　ねこ香織さん：いつも物陰からストーカーの様に取材してるんですね。スクープスクープ！　とか言って。



▲千葉県　ちったんさん：「コントローラ換えても」っていうのはおかしいですねぇ？　聞いたことないですが……。



▲京都府　小宮山ゆうひさん：守ってやる男よりも王。いいですよね。



▲千葉県　迦楼羅さん：どっちもどっちでカワイイというか。

「なんか、自分はスゴイ短気なんですよ。気に入らないことがあったり言われたりすると、カーッときて他に何も考えられなくなってしまいます。それほど大したことじゃないのにケンカになって……意地っぱりなので仲直りにも時間がかかります。最近、そんな自分の性格がイヤになってきたのでもう少し穏やかになりたいんです……何かいい方法はありませんかねぇ」神奈川県　本郷カチューシャさん：

きっと、これだけ、自分の性格が判っているのなら、近いうちに短気は直ると思われます。もしこれまでずっと、自分のことがココまで判ってて直らなかったんだとしたら……カッとする前に一呼吸おくのがいいかもしれません。キツイ言葉を発する前、つい手が出てしまう前、ムリにでも笑ってみるのも手です。

「UFOとか、幽霊とか本当にいると思いますか？　実は友だちで「UFOもいるし、幽霊もいる」と断言する人がいて、何か事ある毎にそっちに話を持ってこうとするんですよ。別に私はいてもいなくてもいいんですが、友だちのセリフを聞いてると「じゃあ目の前に連れて来いよ！」と言いたくなってしまいます。心……狭いですかねぇ？」北海道　永井志穂梨さん：

もしも、本当はUFOや幽霊が存在したとしても、現在の社会では科学的、物理的に確認できていません。一部の人にしか見えない、聞こえない現象は一般的ではなく、永井さんの友人の方が度量が小さいということになります。UFOがちゃんと確認できているのなら、TVの実況生中継で「未知との遭遇！　今日UFOの内部に迫る」なんて企画が登場するでしょうし。米国や日本の政府が隠してるんだ！　っていう意見もありますが、逆に考えれば、政府が隠せるレベル（少数）でしか確認されていないということになります。と、否定的な意見を冷静に書いてみましたが、まあ、実際にはUFOも幽霊も存在していて欲しいですよね。その方が世の中おもしろいですから。絶対(笑)。現在も闇ガードは暗躍してるし、新宿は魔界で将門は復讐したくて、キャトルミューティレーションにミステリーサークルで……ワクワクです。

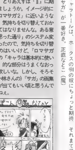
「編集部って汚いんですか？　なんかの写真で見たらあまりキレイじゃなかったような…そんな場所の床で寝てるんですよね？　大丈夫ですか？」佐賀県　ニンドウさん：

編集部は確かに物がゴチャゴチャで汚いです。が、毎日、業者さんが掃除してくれるので床はキレイなのです(笑)。更にマットや寝袋で完全装備ですから、床部ライターに怖いモノはしめ切り以外にありません。多分。

ロボコン0点な人

現在自宅にPSなし状態。理由については秘密。（ほ）

結局『メタルギア』は1回クリアしただけ。いや、面白いんですけど、やり込む気力も体力も能力もないです。とりあえず限定版をゲットできたので良しです。それはそうと、ようやく『サガフロンティアⅡ』が発表されましたね。前作はシリーズで一番好きだったので楽しみ。でも、アセルスはいないようです。って当たり前か。ところでアセルスをピンで1本ゲーム作るって計画はないんですかねぇ。あ、ないんですか。残念です。まぁそう思っている人って、きっとそんなに多くはないでしょうね。ただ、その分1人1人の思いは極めて深いのではないかと、自分を見てそう思います。しかしまぁそれはそれということで、とりあえずは『Ⅱ』に期待しましょうか。イメージ的には「ロマサガ2」に近いようなので、気持ちを切り替えておかなくてはなりませんな。ある意味「思った通り」のシステム変更だったので、気持ちを切り替えるのはいいけど、『ロマサガ2』の「キャラは基本的に使い捨て」的な部分はうまくなおってて欲しいな。しかし、そろそろ（小林さんの）『サガ』の画集とかが出てもいい頃と思うんですがねぇ。



▲新潟県　相良屋鳴子さん：住所短くなりましたから……。



▲新潟県　彩秘キョウコさん：ハムスターの子供踏んじゃいます。



▲山口県　みひろさん：それはカワイイってことでは？

ある、見て気に入ったものだけ買う」というテ　マから外れてしまうことになるし、しかしそろそろ余計な知識が付き始めまして、ちょっとヤバイ予感がしてきました　ノリスターのまま持ってるとバリエーションとかまで集めたくなるので、順次開けていこうと思います。どう
せ売る気はないんたし　ブリスタ　のフィギュアは基本的に飾っとく用ですか、遊ぶ上ではやっぱ2インチ　現在、G-ジョーに手を出すかどうか迷ってます。あれって、深いからなぁ　というか深すぎてとても私ごときの財力でやっていけるかどうか。しかし自分にはコレが一
番楽しいようで　困ったなぁ。ちなみに超合金系はタメなようで今のところ興味なし　キャフトールは、ホ　クスの例の奴にちょっと期待　それまで保留　でもその前にルーディ出してくれなきゃ、ちゃんと出してよ～　（ほ）

オレは、「ロマサガ」が一番好き。正直なとこ（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

おもちゃですがブリスター（ケース）を壁に張り始めました。といってもコレは応急措置。パッケージを開けても置く場所がなくなったため、取り合えず壁に張ってるワケです。とにかく取り急ぎ専用の棚が必要です。ところでおもちゃ購入もフィギュア系に収束し始めました。しかし今さらスポーンだのスターウォーズだのを集めようたってどだい無理な話。そこで、フィギュア系はおねーちゃんキャラ限定で集めてみようかなとか思ってみたのです。これなら金も手間もかからない……と思ったら大間違いでした。良く出来たおねーちゃんフィギュアは得てして人気があるのか、高い。しかも、なかなか売ってない。どうせすぐ開けてしまうんだから、状態とかは気にならないんだけど、思うように集まらない。おねーちゃんなら何でもいいというワケでもないんで、こっちの方はおいおいという感じですかね。そもそもの目標で

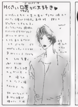
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近不安なこと。1．今後の人生設計（生涯いちライターというわけにも）　2．健康状態（ネムネムのデブデブのフニャフニャ）　3．別所毅彦の激ヤセ。　（中）

ダチョウの肉というのは非常に栄養価が高いらしい、というのをTVで見た。なんでも鉄分は牛肉や鶏肉の倍以上、脂肪は牛の10分の１以下、鶏の２分の１以下だとか。それでいてタンパク質は他の肉と同等。効率よくタンパク質を摂取するためにイイと言われる鶏肉よりも優秀なのだから、ダイエットフードとしては非常に使えるんでないかい。まだ普及してないのがアレだけど、なーに、女性誌やタレントに「ダチョウダイエットでキレイにヤセる」とか書かせれば、ホイホイ飛びつく人が出るに違いない。

話は変わるけど、上の話を仕入れた日に、ＴＢＳのスペシャルドラマで「寺内貫太郎一家」をやってたな。予告しか見てないけど、気になったことがひとつあるのよ。それは、浅田美代子の娘役に竹内結子が出てたこと。竹内結子も最近活躍してるなー。「CCレモン」のCMやら主演映画やら。俺としても前から目ェ付けてたし、このくらい活躍してくれないと困るけど。それはさておき、なぜ竹内結子が気になったのか。ホラ、「寺内～」って東京電話のCMになってたでしょ？　あのCMんときって、娘役は希良梨だったと記憶してるんだよ。未確認なんでアレだけど、どーも気になってしょうがないのだ。ちなみに希良梨は個人的にどうこうということはないが、それでも「GTO」第１話の下着姿はなかなかにソソられたな。たとえ「毎度おさわがせします」の中山美穂にはかなわないとしても、だ（笑）。

そそられたねえ。マジで。（魔）


▲東京都　流蒼まひなさん：微妙なんですよね。くちびるって。


▲大阪府　水上陽平さん：ＰＳは直接的な表現無いですから。


▲兵庫県　山田豪さん：デッサンは反復練習がモノを言いますから。


▲青森県　ねこまたぎさん：普通は何か着るんでしょうか？


▲東京都　稲葉那智さん：それはもう男子の視線は釘付けってなもんです。


▲京都府　檀月子さん：危ないんですね。イロイロ大変です。


▲福井県　はせがわ阜仁さん：システム複雑でやりがいがありますよね。


▲愛媛県　如月二月さん：キャラ、たくさんいるでしょうねぇ。


▲大阪府　蒼紫戒さん：そうですよね。ガンバレ女の子って感じです。


▲東京都　からなしさん：魚が飛ぶ世界とかが似合うのがスゴイですよね。


▲熊本県　都零式さん：放っておくと全員突っ込んできますからね。


▲長崎県　繊羅織さん：知らないと厳しいところありますよね。


▲千葉県　彩軌彼方さん：地味ですがいけますよね。じんわりと。


▲北海道　UTA さん：パンツなんでしょうかねぇ？　微妙なブルマ？


▲岐阜県　みなさん：攻略記事を見ながらだとはまりますよね。さらに。


▲神奈川県　白たこさん：『ＦＥ』系でシンプルにまとまると○ですが。


▲大阪府　碑みたまさん：猫の爪が食い込みそうで……イタイ？


▲山形県　きりま水樹さん：流行っていませんがたまにやってます。


▲北海道　乃亜さん：いろいろなサイドストーリーが楽しいですよね。

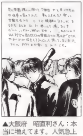

▲愛媛県　むにゃんさん：ラブでしょう。でないと国はまとまりません。

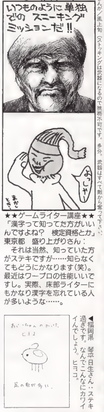

▲北海道　UTA さん：アリなんですけど、納得はいかないですよね。


▲三重県　東本夕夜さん：みんなカワイイですよアキラとか。


◀岐阜県　DD7さん：結構忘れてるモノですよね。『ペルソナ』もキャラの原画はイマイチ濃いですから。その辺のギャップのないゲームが最高なのかもしれません。


▲埼玉県　北島さとしさん：略で『オウガバ』っていうのははじめて聞きました。『オウガ』とか……。

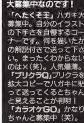

▲大阪府　昭直利さん：本当に増えてます。人気急上昇中なのでした。ハガキも増えてますし。



まんが／風上旬（ストッキングは武器になるので携帯不可です。多分。武器はすべて敵から奪って下さい）

★★ゲームライター講座★★
「漢字って知ってた方がいいんですよね？　検定資格とか」
東京都　盛り上がりさん：

それは当然、知っていた方がステキですが……知らなくてもどうにかなります（笑）。最近はワープロの性能いいですし。実際、床部ライターにもかなり漢字を忘れている人が多いような……。



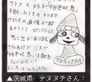
◀福岡県　琴平日生さん：ステキ過ぎです。なんでこんなにカワイイんでしょう。ヒヨコ。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

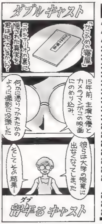
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲茨城県　テヌヌチさん：気まずいですね。かなり。

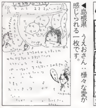


まんか／田中まさ……そして滅んでいくわけですね。・イラスト／NDO

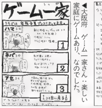
ランキング発表

445：山師
430：週末の怪人
400：ごぢうり、のぶすけ
365：矢渡、RATA
355：柴田恭子
345：水鶏
340：TOMY
335：むにゃん
330：はせがわ皐仁、雛瀬ユキ
310：佐伯まさめ
305：田中将司、東本夕夜
300：祥人
290：湖山たみ
280：紅月朽葉、雨宮五月
275：リンチンチン
270：パー子
265：S・風雅、都賀行宏
255：クラゲ2号、小見幸子
250：卯月渉、走馬あづみ、NAKO
245：みなみ流水
235：ちったん
230：いわきゆーし、太一

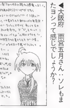
●225：スティーブン、●215：哀原斑、如月二月、暮新、ねこ香織、●210．とりお、日向ラジヲ、櫻璃、●205．ホルヲ、●200　北原健光、山口27号、●190．えんぢまる、広瀬川秋人、真宮まゆ、●185：卯月零哉、●180：いふじこう、●175　如月龍牙、めもるん、遊佐サルサ、●170：深野樹里、●165：彩軌彼方、想あたみ、檀月子、眠るカバ、パグ12匹、藤神哉也、●160　香月りん、小林恭介、楽柚、●150：市藤にたか、カジサトコ、谷川蛍雪、十槻久也、ともの、●145：いちがやまみ、清和日和子、速瀬宵、●140：綾千、十月若依、古川緋色、●135：浅薙柚椰、有栖川恭、くめた夏緒、SATOMI、辻槻景太、藤野ケイ、杜漣司、●130：日向アキラ、水上陽平、ユドウフ、●125：朝影礼都、飯鋼、えんぜるぼーい、鵠鵜、セト、高橋智子、●120：麻宮透、オコジョ、樹宮匡平、昭直利、ストレッチマン、パラノイア、森



◀島根県　うえおさん：様々な愛が感じられる一枚です。



◀大阪府　ゲーム一家さん：楽しい家庭にゲームあり、なのでした。



◀大阪府　雨宮五月さん：ソレもまたヨシって感じでしょうか？



▲和歌山県　有衛さん：好きならなお悲しいですよね。



▲埼玉県　彼方しゅんさん：ね、怖いですよね。本当に。



▲鳥取県　ねこ香織さん：歯はお金かかりますよねぇ。なぜか。



▲東京都　祥人さん：幸せだったりします。確かに。ぷるぷる。



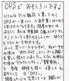
▲大阪府　ニャース❤さん：勝手にトレードは……まずいような。



▲東京都　スティーブンさん：ハトか……やはり。手品で？



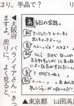
▲福島県　みずた毬さん：レベル上げたくなりますよね。



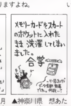
▲京都府　ナオコさん：投稿できる雑誌っていいですよね。



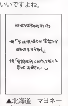
◀大阪府　パラノイアさん：きっといますよ。周りに。よく見ると。



▲東京都　山田満月さん：やっぱり大事なんでしょうか？



▲神奈川県　想あたみさん：消えてなくて良かったです。



▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：流行ってないですねぇ。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは10月12日消印有効イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。呪文で敵本隊をなぎ払い、街に戻ったボクたちをローディンが出迎える。

「さぁてと、コレからどうしようか？」

ローディンが大きい声で話しかける。ホールステッドの街で最も大きな酒場「宿無し亭」は昼間の戦闘の緊張感の反動か、夜も更け、ライカ狼の遠吠えが聞こえてくる時間だというのに、静かになる気配はまったく感じられなかった。テーブルにはボクラ3人ではとても食べきれなさそうな量の料理と、飲み物が並んでいる。

「どうしようかねぇ？　キュー」

ボクとローディンの会話を静かに聞いていたキューにも話を振ってみる。

「御主人様がよろしいと思われるコトを」

かなり予想通りの答えが返ってきたところでとりあえず真剣に考えてみる。

議長にアレだけの口をきいたにも関わらず、ボクラのギルド登録はそのままだった。つまりギルド会員としてクエストを受け、冒険を続けることもできる。が……何となくスグにはギルドの為に働く気にもなれなかった。

「たくさんお金もらったし、しばらく観光っていうのは？」

「それもいいかもしれないぁ」

ホールステッドの街は過去にあった様々な戦いの傷跡を間近に見れる観光名所としても有名だ。それにギルド所有の中央図書館の蔵書数は大陸でも5本の指に入る。実際ボクは、潜在能力の発現という形でレベルだけは強引に上がっている。が、その力を使いこなすための知識は低レベルのまま。そろそろキチンとした情報の補充が必要だ。

北海道　長野信太郎さん：



◀千葉県　明石知子さん：そして次の冒険へ、旅立ちです。

ハードの神様の犬Σ

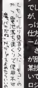
押入れ行きになっていたサターンを引っぱり出しました。もちろん『～The blank of 3 years』のためです。ルリルルリに「しろ～？」と言われちゃヤルしかないですな❤　とか言いつつ、ソフトは未開封、サターンも眠ったまま（涙）。なぜかって？　それは後ほど……。　(犬)

もう時期はずれな話題ですが「劇場版ナデシコ」は独りで3回、(さ)を連れて1回観ました。なんか、前号のイラストが気になっちゃって（笑）。夏休み中（8月）は混んでいるので、9月の第一週にまとめて観たんですよ。間違っても「生フィルム」とか「うちわ」が欲しかったワケじゃないっすよ……ゴホゴホ（汗）。すみません、欲しかった。すんごく欲しかったです。まず、池袋のサンシャインでフィルムをゲットして「映画を観ず」ダッシュで有楽町の丸の内東映へ行きもう一枚ゲットしました。そう、1枚は無駄使い（バカ）。しかし、自分としたことが大きなミスを……。劇場売りのグッズ類を買い損なっちまった（爆死）！　あぁ、封切り日に足を運んで買い漁るんだったなぁ。9月じゃ、ルリルリ電池しか残っていないっちゅーじゃないですか。我ながらアホですわ。ちなみに映画の内容は、そこそこ満足できたかな？　主観を差し引いても「スレイヤーズ」よりは面白かった。偉そうに点を付けると80点くらい。マイナスは、ルリルリが主役だと違和感が……。やはりTVシリーズのほうが好きです。おちゃめでしたし。あとは、ユリカとアキトがかわいそうというか、観ていて救われないというか。必ずしもハッピーエンドを望む自分ではありませんが、ちょいと気にかかる設定でしたね。ゲームやれば救われるのかな？　いや、OVAを出してもらえれば文句は言うまい（望み薄）。



★ソニーの次機種は超並列アーキテクチャ？★

と、PSネタでふっておきながらドリームキャストの話題から。「～3 years」をプレイできないのもコレのおかげです。9月某日、セガが専門誌限定のプレゼンテーションを急きょ催したのですが、そこで実機（完成品）が披露されたんですよ。いや、マジで完成していました。まず11月発売は堅いでしょう（とかいいつつ、発売日が一週間延びた（笑））。なんでも、ある部品の歩留まりが悪いとか。ってことは価格を抑えるのが大変そうですな。まぁ、どこかのメーカーと違って約1年半も延期されることはないでしょう。12月には確実に遊べそうです。余談ですが、デモの「ソニック」が少々処理落ちこいていたっけ。ちょいと不安だけど、開発中のソフトだから仕方がないか。とりあえず、興味のある人は東京ゲームショウ'98秋にレッツゴー！　しませう。



さて、PSくんですが、あちこちで次機種の話題が乱れ飛びはじめましたな。細かいコトはさておき、某技術誌でソニーのお偉い様がPSの次世代機について コメントしていました。DRAM（メモリ）混合ロジックを採用して「超並列アーキテクチャを実現できるようになる」と。こりゃビックリですわ。これが「目標」なのか「開発が進められている」レベルなのかは判別しかねるけど、これはハードの設計思想として21世紀で主流となる画期的な手法だ。メリットとして高速かつ幅広いバスでメモリアクセスできるため、演算器のパフォーマンスをフルに発揮できる。つまり、現在のような外付けメモリでは不可能な能力を出せるってわけ。これが事実なら……。

◆今はこれだと思うのです◆

最近、DVDのラインナップが充実してきて、とってもハッピーな(さ)です。来年くらいからLDからDVDへ本格的に移行するみたいなので、期待してます。手当たり次第に洋画を買い漁っているのはいいんだけど、見るヒマがないので、ドボボ状態です（でも、オイラの好きな「プリティ・ウーマン」は3回観ました）。

[illegible]ナルして[illegible]プレイした方がずっと楽しいですね。次回はTGSのレポート。

それにしてもなんで「シャイニングフォースIII」は3枚組で出さなかったんだろう。(魔)

まぁ良しとする。原稿作業時はCDを入れなければいいワケだし。そんなこんなでほとんど無理やり納得して使っている新パソコンですが、最近そのパワーを認識させてくれることがありました。それはエロゲー（笑）。以前ノートで遊んでいたエロゲーをインストールしてみたんですが、メッセージスキップの速さに腰がぬけそうになりました。なんたる快適さ。これは今後のエロゲーが楽しみですな。やっぱこのマシンは、エロゲーマシンとして特化するしかないのでしょうか。でも考えてみりゃ元々グラフィック扱うのに速いマシンが欲しかったんだよな。結局あれやこれやのトラブルのせいで、まだフォトショップでの快適さというものを確認してないけど。うーん、やっぱスキャナだけでもまともに動くようにしておきたいなぁ。なんで、デカイもんだから、使わないで置いておくには邪魔なだけだ。　(ほ)

(千)は「キカイオー」？だって。(魔)

「深夜、友だちが1人で帰宅途中、ヤンキーというかチーマーに襲われました。猿ぐつわかまされて殴られて服をはぎ取られまさに危機一髪！　っていうその時！　偶然通りかかった空手をやってる青年が登場。友だちは何とか助かりました。で、その後空手の青年と友だちはつき合い始めました。それで判った事実がひとつ。友だちが襲われたとき（かなり物陰だったらしい）なぜ、彼はソレに気づいたのか？　彼、耳がメチャクチャ良いらしいです。10m離れて針を落としても聞こえる……ってあんたソレ犬じゃん」栃木県　片桐才蔵さん：

以前買ったスキャナもプリンタも、新しいパソコンでまともに動かないことが判明。原因はいろいろあるだろうけど、とりあえずWIN98が悪いと言われれば納得できる。そんな状況。ドライバ更新するとか、いろいろ方法はあるだろうけどとりあえずすぐには使わないので放っておく。以上。外付けHDを認識するくせにマウントされない病も原因追求はあきらめた。内容をMOにコピーしてそっから全部移した。なぜかMOだけはちゃんと動いているんだよなぁ。2台の外付けHDは両方同じ症状がでているのに。相性の問題でしょうかねぇ？　難しいことはわからないからいいや。以上。モデムの電源をつけていると本体の電源が落ちなくなる病は、先にモデムの電源を落としておけば問題ないのでそのようにする。面倒だがもう馴れた。以上。CDのオートランでコケてそのままフリーズ病は、最近収まってきた。ので

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト63はマハマグナス洞窟最深未到達部への挑戦です。かつて難攻不落と言われたマハマグナス要塞も30年程前に起こったゲーラストバーンの戦いの際に妖魔軍の猛攻撃を受けて全壊。武器庫として使用されていた洞窟部にその面影を残すのみとなっています。が、現在は廃墟と化して久しいその最深部から、最近大きな術的波動が観測されました。調査の結果、この洞窟には武器庫として使われていた部分よりもさらにその奥が存在することが判明。強烈な術的波動とそれに伴う実体化した妖魔などはすべてソコから溢れ出てきているようです。波動の原因を突き止めて下さい。選択は次の3つ。①術的波動を頼りに原因を目指す。②多少遠回りになっても脇道から順番に調べていく。③妖魔撃退を中心にとにかく敵の多い方に突き進む。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（88号）発売日の10月23日（消印有効）。あて先は「DPSど63」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の91号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第88号　10月23日発売号：第84号発表
第89号　11月13日発売号：第85号発表
第91号　11月27日発売号：第86号発表

今回のあて先は「DPSど63」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C．拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M　言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

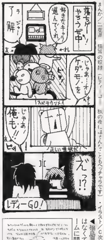
次のページは83号募集分の発表



▲栃木県　マルガリータさん：イロイロ描き込んであるのはOKだと思います。



▲静岡県　栗田律子さん：上手い人はムチャクチャ上手いです。既に。



まんが／三重県　猫宮の奴隷（レディー」……秋の夜にはそんなこともヘッチャラです）・イラスト／C次郎



▲岡山県　綾千さん：心霊現象の起こるのが当たり前の高校、街。呪われてる？



▲新潟県　裾野吉丸さん：やりがいのあるゲームですよね。かなり。



◀福島県　みずた毬さん：アクションはなくてもよかったですよね。このゲームに関しては。特に。



▲北海道　セトさん：とりあえず期待してみてもいいんじゃないでしょうか？



▲長野県　湖山たみさん：売ってないですよね。SFCのロムって。



◀徳島県　十六夜千春さん：じじいですか。まあ、そういうのもありなのがこのゲームの良いところです。



◀東京都　キューピィさん：編集部のパソコンからはよく、リリィの歌が流れてきます。



▲東京都　スティーブンさん：ティルトウェイトは永遠の憧れですから。



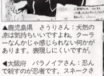
▲北海道　りょう丸さん：相性も関係してるんですよねぇ。仲間にする時は。



◀熊本県　都零式さん：松たか子っていう意見が多いです。が、本当の所はどうなんでしょう？



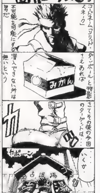
◀大阪府　パラノイアさん：忍んで殺すのが忍者です。スネークさんとは違うところです。



▲鹿児島県　さうりさん：天然の涼は気持ちいいですよね。クーラーなんかじゃ感じられない何かがあります。表現しにくいですが。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。確かに犬並み。ですがそれが彼女を救ったんですからステキな能力な気がします。今後もその力で世間の悪を斬り倒していって下さい。これぞ犬侍。

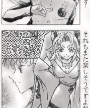
実はさりげなくですが「B＆Bバスターズ」の大会（みたいなモノ）を開催しちゃいました。沢山の応募の中から『B＆B』好き度を中心に参加者を選ばせてもらったら、なんだか楽しい日曜日って感じで良かったです。この模様はきっと、近日中に攻略又はPQのページの方で紹介されることでしょう。やっぱり多人数プレイは楽しいなぁ。……ってよく考えると多人数プレイってかなり怪しい言葉のような。ゲームの世界以外では乱交パーティとか、エロ業界くらいしか使わないよなぁ。ふむ。人前ではあまり使わないようにしよう。うそ。（魔）



まんが／斉藤和衛


◀静岡県　仙都さん：猫、可愛がったりできるんでしょうか？　彼女。


◀福井県　有栖川恭さん：きっと将来……髪なくなりますけど……それでも？


◀富山県　藤沢直弥さん：それもまた楽しそうですよね。ベタベタの配役。


▲新潟県　葵龍ひなきさん：いいゲームたくさん発売されてます。

Nights of Knights

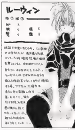
クエストナンバー60発表
83号募集分

今回募集のクエスト60はデュフェルランド紛争の終結でした。通常の戦争クエストと違い、選択によって目的がはっきりしていたため、ただただ戦っていくのではなく、通常のクエストに近い戦闘が行われました。難易度も高かったようで、ほとんどのキャラクターが目標まで到達できず倒れてしまったようです。選択は結局、③の「現在の王を暗殺。傀儡としてギルドの手の者を立てる」作戦が実行され、両国間には和平交渉が成立し、第三次西方大戦には到りませんでした。

MVP

▶京都府　SANサンさん：万引も結構ちゃんとした犯罪なので盗賊には間違いないです。荒っぽいことはしない……んですが、今回のクエストでは傀儡政権を立てて同盟を結ばせるっていう難しい選択で大活躍でした。職業はやはり、総合職の方が基本的に勝ち抜きやすい！　設定通りいったので何となくうれしい今回の結果でした。




▲埼玉県　十槻久也さん：矛盾ある難題は困りモノです。家族のためとはいえ……。


◀埼玉県　矢渡さん：思いやりダケでも厳しいんですよねぇ。


◀神奈川県　MEGA-DOGさん：カッコイイです。かなり。地鶏。


◀静岡県　彪虎さん：食べ物屋は危険がいっぱいなのでした。


◀兵庫県　雛瀬ユキさん：生中継なのはかなりいいですよね。


◀大阪府　真宮まゆさん：みんなイロイロ言い分が……。


◀和歌山県　太一さん：手品師の助手の王女様。大変です。


◀東京都　卯月渉さん：まかせたくなる自信です。


◀東京都　藤神哉也さん：何となく寂しくないかなぁなんて。


◀神奈川県　朝影礼都さん：力持ちじゃないとダメですからね。


◀神奈川県　龍百蓮さん：センスは磨かないといけませんから。


◀東京都　月のらくださん：悲しい目的。でも仕方ないですかね？


◀大阪府　平井孝臣さん：ヤミクモとナリユキはステキです。


◀福井県　はせがわ早仁さん：ハガキ見ないとダメですよね。


◀徳島県　わたろーさん：大変そうですあ、名前は6文字までなのです。


◀北海道　セトさん：かなり危険ですよね。振り回してるのは。


◀北海道　哲-PAYさん：かなり過酷な運命なのでした。


◀宮崎県　楓来らみーさん：裏目に出てもガンバるわけです。


◀東京都　水都花鈴さん：獣はちょっと嫌がってます。


◀福岡県　戸浦芹菜さん：耳は気になるでしょう。やっぱり。


◀岡山県　水鶏さん：力がありすぎるのは……罪なのでしょうか？


◀埼玉県　みほさん：名前がかなり悲しい感じです。


◀大阪府　雨宮五月さん：才能は世間が放っておかないですから。


◀東京都　岡崎天乃さん：大事ですよね。宝物ですから。


◀鳥取県　ねこ香織さん：子供は子供で良いことありますよ。きっと。

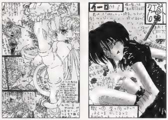
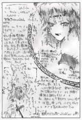

◀千葉県　都賀行宏さん：かなりイロイロありすぎて複雑です。

ったかっなぁ 夏休み、日 冊読んでたんだよなぁ 夏期講習の帰りに毎日本屋行って買ってた（笑・勉強しろっちゅーの）。笹本祐一（「妖精作戦」、最初は良かったんだけど終わりがなぁ・・）、渡辺由自（「クレイジーリー」「ダーティプリンス」。このシリーズは始まりと終わりにまるで一貫性ナン。最初はドラゴン退治て、最後は王自らが畑を耕す架空戦記物。最終巻辺りは「吉川英治版三国志」「銀河英雄伝説」に近い）。なんといっても一日で読み終わるのが良かったんだよなぁ。また、家庭でゲームって文化はなかったしね。本とかマンガとかしかなかったのよ。オタク的な趣味を満たしてくれるアイテムが（笑）。バンドの練習（マジでプロを目指してた）に本持っていってたなぁ。待ち合わせ中に読んだりして。あぁ懐かしいって感じ。歳かね。（魔）

我が家の新パソコンは、とりあえずいくつかの約束事（モデムの電源は本体より先に落とすなど）を守れば、なんとかそれなりに動いてくれるようになり、余計なことをしない限りOKなことは前ページで書いた通り。原稿も新パソコンで書くようになってきたのですが、これまで使ってたノートがやけに遅く感じるようになってしまいました。安定感ではノートの方が格段に高いので、原稿だけはノートで書くべきなんでしょうが。もはやペンタⅡ400MHzの速さになれ、戻れない状況です。困ったなぁ。（ほ）

早速、色々と視聴してみました。店員のヤマハとの相性は悪くないとの言葉通り、うちにあったＮＳ－１０Ｍとの音質の差は少ない様子。２ＣＨのＡＶ視聴はなかなかのモノで、アニメの類のＬＤにはピッタリでした。男性の声が豊かに聞こえるのがポイントが高く、「Ｇガンダム」はバッチリ！　東方先生の声も迫力満点でしたね。5.１ＣＨでは、効果音の迫力が増し、「デスペラード」の銃撃戦もいい感じ。でも、音楽視聴の方は、部屋の環境に左右されるみたいで、まだイマイチ。残響音が強すぎて音同士が混ざっちゃってます。うーん。　（ち）

さて、最近奴隷で人気な、東京魔人學園剣風帖。これはもう、床部でも大ヒットだったので人気が出るのはうれしいことなんですが、いくつかハガキを読んでいたらこのゲームを紹介する時に使っていた「伝奇モノ」という表現に、結構違いがあることを発見しました。これはまあ、特にオレなんだけど、菊地秀行世界が好きならとかとか書いちゃってたら「思ったよりエログロじゃなかったです」「さすがにＳＥＸシーンはなかったですね」とか：そうかぁ…最近の若者の中で伝奇モノ、菊地と言えばエログロなんだなぁって。ごめんねぇ。言葉が足りなかったです。オレの中で菊地と言えば未だに「魔界都市〈新宿〉」「エイリアンシリーズ」「Ｄシリーズ」なんだよなぁ　一連の朝日ソノラマの少年向けＳＦ（電撃文庫とか富士見ファンタジア文庫とかの元祖だね）なもんで。確かにエログロの方も読んでるし、好きなんだけどメインじゃないっていうか、まだ高校生だ

▲神奈川県　如月龍牙さん：「にゃ」が似合いすぎです。猫少女最強伝説です。

▲北海道　霜月いちごさん：元気がよさそうです。戦士向きなのでしょう。体力！

▲和歌山県　日向アキラさん：言うこと聞いてくれないのは悲しいですねぇ。


▲大阪府　昭直利さん：きっと背筋も鍛えられているわけですね。パンチィ！


▲北海道　哀原斑さん：厄介ですよね。わがままなお姫様。お付きは大変です。


▲岩手県　水月稜さん：殺す度に技を考え出すのは大変そうです。


◀岡山県　のぶすけさん：家庭教師根性のレベルの高い人なのでしょう。


◀埼玉県　宮崎あさみさん：まあでも０好きなモノはしょうがないですよね。


◀山口県　みひろさん：髪の毛いじるのって楽しいですよね。いじられるのも。


◀奈良県　輪廻さん：小さいときからの修行は大変です。宿命背負ってたらさらに。


◀富山県　サクマ式さん：厳しい条件つきの上に、意識なし。可哀想かも。


◀北海道　ＴＯＭＹさん：反抗期というか復讐というか…そのために生きているわけで。


◀宮城県　嘉居夕晏さん：自分のせいっていうのは辛いですよね。


◀千葉県　唐川遊人さん：机上よりも実戦の方がドキドキしますしね。死ぬけど。


◀神奈川県　仲十泉さん：それが命取りなんてコトにならないといいんですけど。


◀大阪府　パラノイアさん：復讐は果たした後が問題なんですよねぇ。


◀愛媛県　むにゃんさん：取材が必要なんですね。大変かもしれません。


◀宮城県　蘭丸さん：かなり屈折してますが……幸せなのでしょう。きっと。


▲三重県　東木夕夜さん：パワフルはステキですから。


▲神奈川県　KOMURIさん：かなりカッコイイです。


▲滋賀県　yohsyさん：平凡な中にそんな力が！


▲大阪府　水上陽平さん：イロイロ呟きそうです。


▲滋賀県　キリコさん：言うこと聞いてくれないと大変です。


▲大阪府　昭直利さん：判らなくても大丈夫ですよね。


▲山形県　週末の怪人さん：カフェついてるとよさそうです。


▲神奈川県　仲十泉さん：まな板でも大丈夫。いけますよ。

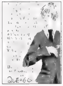

▲新潟県　神喰呼久さん：暴れたかっただけですか……。


▲新潟県　相良屋鳴子さん：特訓してたんでしょうか？


▲山口県　ハチエさん：戦闘能力とかはあるんでしょうか？


▲宮崎県　八房七支刀さん：かなりお手軽なペアです。


▲兵庫県　YUKI０型さん：ウサギがかなりカッコイイです。

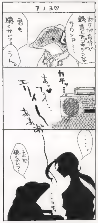

▲京都府　ゆず21号さん：運命のイタズラ。王子と王女。


▲富山県　布施唯華さん：信用させるテクがありそうです。


▲千葉県　繭丸さん：まあ、ソレはソレで運命なのでしょう。


▲福岡県　琴平日生さん：かなり怖い気もします。


▲神奈川県　マコモさん：関節鳴らすと太くなりますよ。



まんが／愛媛県　如月一月（いい趣味ナ　イルカ


◀東京都　来須真矢さん：アダナで呼ばれるのは恥ずかしいような…うれしいような。


◀神奈川県　MEGA-DOGさん：育てて楽しいゲーム。CD入れるのもワクワク。

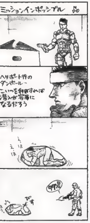

◀山形県　きりま水樹さん：食べ物の恨みは確かに怖いです。要注意。



▲大阪府　ポリ子さん：白い煙が出るのは……無理な気もしますが。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は0137でした。編集部で勝手に設定したしめ切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移転やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／ＮＤＯ（隠れてないって　かなり、撃つ撃つ　ね）

GMCD News

今回のオススメは「ザ・キング・オブ・ファイターズ　京」です。……のア……して注目を……サウンドト……人であるこ……では登場し……オリジナルキャラのテー……ており、新しい……できる1……ます。
現在発……
「ザ・……イターズ……ポニーキャ……①
「F-……サウンドトラック……8（税込）……ニオン②
「Ov……ナル・サウ……2,854（税込）
「SA……S～ア……ナルサウン……2,310（税込）……オン
「Sh……¥1……ミュージ……メント　10月……
THE B……by Char……（税込）……ニオン　10月……
……¥1……ム・ポリス……



◀車に乗っていると……②危

ゲームソフト激論座談会

「セガの湯川専務ＣＦってどう思います？　なんかどうしても好きになれないんですけど。オレだけですかね？」埼玉県　真中さん：

魔：うぃっス。せがた三四郎は好きだったんだけどなぁ。

ち：あざといまでの比較広告は日本じゃ珍しいですからな。目立つ反面、反感を持つ人がいても仕方ないでしょう。その辺は秋本康氏の狙い通り。

う：潔いのは確かだけどね。あそこまでキッパリ負けたって言い切っちゃう。

魔：なんか、オレは湯川専務が主役なのが気に入らないのよ。大きなお世話だろうけど。だってあの人何もしてないじゃん。ＤＣ（ドリームキャスト）だって誰か他の人が作って「出来ました」って持ってきてるし。彼が努力した結果、ＤＣが出来てセガがソニーに勝っていくっていうんじゃないと、すんなり応援できないよなぁ。

ち：市場としてどう考えてもＰＳの一党独裁は良くないですからな。セガにはＤＣでガンバって欲しい。

魔：そう。だからこそ……あのＣＦはないんじゃないかなぁ。オレはアソビン教授がＤＣをコツコツと作ってＰＳに挑戦するって方が良かったな。



◀滋賀県　茅瀬サツキさん：格闘ゲームとしてじゃない楽しさもありますよね。かなり。

う：あんたアソビン教授って……古いね。『バトルマニア』のウラワザでＳＦＣ踏み潰してる感じでＰＳ踏み潰すワケね。

魔：ちょっと「宇宙戦艦ヤマモトヨーコ」臭いけど、オレらその世代だし（笑）。どうせやるなら、ドーンとぶっ飛ばせ！　って感じ。

「ゲームの楽しさって何でしょう？　最近ゲーム自体に飽きてきている気がして……。このまま冷めていってしまうのかなぁ？　ソレはソレで悲しいなぁ。以前ほど、限定版にも執着しなくなってきたし」福島県　纏仁さん：

う：ゲーム自体の楽しさ。こりゃ人それぞれだしね。

ち：そうですな。編集の宮田さんのようにカジノゲームばかり執着を示す人がいれば……。

魔：オレみたいにＲＰＧ、ＳＬＧに熱くなりがちなヤツもいる。今はＧＢの『ドラクエモンスターズ』にメロメロ。こんな仕事してねぇでプレイしねぇと。キャラ育てないと。こまめに。

う：やっぱ他人と張り合うと楽しいよね。『エンドセクター』とかも楽しい度が全然違う。

ち：とりあえず、執着心が無くなってきたのなら、無くなってきたなりに楽しくやるのがいいかもしれない。ゲームから一時手を引いちゃうのもいいんじゃないかな？

魔：そうね。世の中、楽しいのはゲームばかりじゃないからね。興味が無くなってきたら違う趣味に走る。ソレも手。

「奴隷の文章の端々に出てくる床部の人の生活って本当にあんななんでしょうか？　なんか信じられないです」徳島県　羅人官さん：

魔：あんなだよねぇ。

ち：あんなですなぁ。

う：あんな、あんな。

魔：と、うざい会話していても仕方ないので実録「オレの一日」。

・起床：文字どおり起きる。で、シャワー浴びて出社。

・起床後２時間後：仕事開始。

・起床後約20時間後：仕事継続中。しかしかなりダメになってきている。ダメになってきたときの症状「間違ってセーブする」「ワープロで変な日本語を打ってる」「なぜか同じ字を打ってる」「マウスを落っことす」など。

・起床後約21時間後：床で寝る。（う）所有の殺人寝袋（文字通り、死んだように眠れる寝袋）を敷き布団に、自分の寝袋を掛け布団にして明るい編集部で就寝。

・起床後約25時間後：仕事再開。大体２～４時間で目が覚める。



◀長野県　湖山たみさん：気になり始めるとどうしょうもないですよね。完璧を目指したくなります。

まあ、大抵編集部はうるさいし。

・起床後約35時間後：また眠くなる。眠くなる感覚が次第に短くなるのがステキ。

・起床後約36時間後：就寝。

・起床後約40時間後：仕事再開。

・起床後約46時間後：帰宅。

とまあ、これの繰り返しかな。大体最後の帰宅って所までに帰れることが多いけど、下手すると……。

ち：月～金曜日ずーっと泊まりって時もありますな。

う：あるね。マジで。ウソじゃないからイヤかも。

魔：なんでそんなに編集部にいるんだって聞かれたらどうしよう…。う～ん。仕事があるんだもんなぁ。

ち：あるある。

魔：１度やってみればわかるよね。なんでそんなに帰れないのか。オレなんか９月の半ば、風邪で死にそうに倒れちゃったもんだからそのしわ寄せがスゴイのスゴクないのってもう、大変。

ち：でもどんな仕事でも風邪ひいて倒れた後は大変でしょ。

魔：そうね。

う：せっかくちょっと休めた時期を風邪で潰すとは。やーいバカめ。

魔：うるさい、オマエだってオレの風邪がうつって寝てたクセに。やーい、もっとバカめ。

お笑い４コマ道場

天地14㎝
この大きさにおさめてね！
左右６㎝

４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。笑う兎はぴょん！　なに？　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

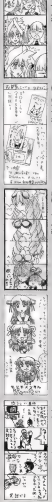


◀大分県　彩々さん：ソレもまたステキだったんですが……。そのまま、フェイたちの様にめくるめく官能の世界へ！

◀新潟県　ハチさん：悪いんでしょう。というか律儀に毎日邪魔しにくるのは大変だと思うんですけど……どうでしょう？

◀栃木県　アブサンさん：戦車の前でもダンボール。まあ、ソコまでポリシーを持って行動するならソレはソレでいい気がします。

◀京都府　十々夜さん：いい感じで巡り会えない２人。きっとこれ以上近づくことは出来ないのでしょう。アーメン。



◀福岡県　リンチンチンさん：可愛いんですが……きっと相手にされてないんですよね。

◀京都府　ゆず21号さん：冷や麦ですか……。良いのか悪いのか判断しにくいですが。

◀富山県　十月若依さん：ステキなライバル関係。でも思っていることはほとんど一緒。

◀北海道　哲-ＰＡＹさん：米国土産にはやはりコレでしょう。牛の肉ですよね。牛の肉。

◀福岡県　コジックさん：父にチャンと教えてあげてください。でないと今後ビックリです。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：まあ、妹を思うあまりこういったオリジナルグッズを……。

◀大阪府　ポリ子さん：いい感じで去っていきますよね。スナフキンみたいでカッコイイ？

◀秋田県　ぞうさん：というか京一ならやってくれそうでいい感じです。ステキなバカですから。

◀兵庫県　シュウぼうさん：ニセモノもニセモノ。でもこっちの方もおもしろいです。かなり。

◀埼玉県　ＡＢ太郎さん：何でいたーいんでしょう？　刈りたくなるのはわかるんですが。

マから風邪ひいちゃいます。なので、とりあえず「髪切ろうかなぁ」って言っている（う）さんには警告しておきました。彼はすっこく髪長いです。もうちょっとで腰まで届くくらい（ちなみに（魔）さんは腰まであります）。そういえば、（ぼ）さんも結構髪長かったのに、最近切ったんだよなあ……。え？　なんで床部はそんなに長髪率が高いのか、って？　……そんなもん、髪切りに行くとヒマがないからに決まってるじゃないですか（泣）。俺自身は長髪が気に入ってるんで、またのばそうかなぁ、なんて考えてるんですが……。どうも、俺の知る女性陣には短い髪の方がウケがいいんで、悩みどころではあります（笑）。…うーん、なんか今回は話題がなくて、ちょっとつまんないなぁ。次回はネタ仕入れときます。さて。今日はそろそろ帰って、バック転の練習しなくちゃ。・・理由はヒミツです。（平）

9月はお金がなかったので「あんまりゲームを買わないようにしよう」と誓っていたのですが、知人に『御神楽少女探偵団』を薦められたので、ついフラフラと買ってしまいました。プレイしてみるとコレがなかなか楽しい。よほどのことがないとＡＶＧをプレイしない私でも、かなり満足です。ところで、主役（？）の巴ちゃんは、何故いつもつまらなそうな表情をしているんでしょう（ふくれっ面になると、スゴく笑える）？　ほかの２人はちゃんとしてるのに……。まぁ、可愛いからいいか（笑）。（う）

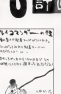
「維新の嵐」がＰＳに移植されるそうで。Win版ではダメだったけど、ＰＳ版ではオリジナルキャラで新撰組に入隊できるといいなぁ……。土方さんの手足となって、悪い勤王志士たちを斬りまくり、池田屋の変では大活躍し、函館まで共に戦い、そして最後は命を落とすのだ――――っ！　……って、ちょっと取り乱してしまいました。ともかく、ベタ移植ではなくいろいろ変更点があるといいですなぁ。Win版ではちゃんとしたエンディングは見られなかったけど、今度はハッピーエンド目指してがんばります。　（う）

髪を切りました。これまでは結構長くて、背中にかかるくらいだったんですけど、思い切ってバッサリ。切った理由？　そんなもん、古来、髪を切るのは失恋したとき、と相場は決まってるじゃないですか。……うそ。それにしても、季節がら例の釣りベストをよく着るようになってるんですけど、おかげで床部ライターリストのイラストにだいぶ近づいてきてます（実は、これまではあまり似ていなかった（笑））。どうでもいいことなんですが、後ろ髪がないってのは実に心細い状態でして。前髪は結構長いまんまなんで、よくばさっとかきあげたりするんですが、そのまま後ろに手を持っていくと手応えがない。……実に落着かない状態です。髪が短くなったので、アタマ洗うのは楽でいいんですが。って、何が言いたいかっていうと、どうも風邪をひいたみたいなんですよ……。変な季節に髪を切るもんじゃないですね。アタ

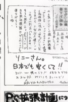
PS拡張計画

先日のＡＭショーに徹夜明けのボロボロ状態で行く。３徹だったからかなり荒みきった精神状態な(ち)。早速会場で、受付の姉ちゃんにカチンとくる。でも疲れているのですぐ忘れる。評判の『ブラックホール』は本当に凄い。体が勝手に傾いちゃうよ～!!

で、話題のNAOMIを見てきました。さすがドリキャス基板って感じの凄さでしたね。コストパフォーマンスの高さも売りなので、今後のアーケードの業界標準になるのでしょうかね。PS互換基板に比べれば圧倒的なパフォーマンスですもんね。まぁ時代が違うんで仕方のないことなのですけれども。セガ以外もNAOMIを使うみたいですし、どんな作品が出てくるのかちょっと楽しみです。次のPSもコレくらいの性能は達成してくるのでは？



▲群馬県　次郎さん：動かなくなる可能性大です。99%。



◀岡山県　綾千さん：特にメモリーカード。ですよね。



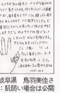
▲富山県　布施唯華さん：もっとリアルに飛び出してくる……。



▲茨城県　深野樹里さん：出てもおかしくないですよね。



◀宮城県　嘉居夕晏さん：そうですね。旬のゲームが楽しいときでしょう。



▲岐阜県　鳥羽美佳さん：肌弱い場合は必需品ですよね。



▲兵庫県　S-ぷらっどさん：マイクは……どうなんでしょう？



◀福岡県　フィンガー5さん：大変です。アクセス多いですからねえ。

他機種のことも話したい

最近、ふと気がつくとＰＳばかりで、他機種のゲームで遊んでいないような……。プレイしてみたいゲームはあるんですが、何せ財力が付いていかない。でもＤＣはちょっと欲しいかも。　（う）

ＳＳ　『ナデシコ』がちょっと気になったので、（犬）くんに「どう？」と聞こうとしたのですが、どうせ「ルリルリふふ～ん♥」しか言ってくれなさそうなのでやめました。前作よりは楽しめそうなので、そのうちゲットしたいです。もうひとつ「ＰＶ」のキャラが登場するＡＶＧ『海へ』もちょっと楽しみ。グラフィックは「Ｐ」シリーズとちょっと違いますが、まぁいいでしょう。あとは『エドワードランディ』ができれば、私はもう何もいいません。寂しいけど……。

アーケード　今年のＡＭショーは、徹夜明けのボロボロ状態で行ったので、実はよく覚えていません（スマン…）。とりあえず「キカイオー」はプレイしてきました。コマンドは簡単だし、システムもそう難しくないので、初心者の人でも楽しめると思います。このキャラが特に強い……というのはないようなので、見た目で決めてＯＫでしょう。ちなみに私は、キカイオーかディクセンかな。あと、噂のＮＡＯＭＩで『ＤＯＡ２』が発売になるとか。個人的には「ＶＦ」より好きです。

パソコン　Win版の『偽典女神転生』が発売されるようで。いい具合に変更されているといいな……と思いつつ、つい期待してしまう悲しいサガ（懲りないね）。あと『雛鳥の囀』のWin版はいつになるのでしょう。ず～と待っているんですが。『信長』のインターネット版も楽しそうですが、個人的には「三國志」の方が……。

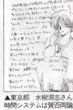
ＧＢ　「ドラクエモンスターズ」が発売になりました。何か楽しそうなので私も……と思ったら、ＧＢ本体は数ヶ月前に気前よくライターのコガンさんにあげてしまっていたのでした。今さら「返せ」とは言えないので、どうせならカラー版を買おうとしたのですが、まだ出てない。何だかガッカリ……。ちぇっ、もういいです。でも買った。

クソゲーマー万才

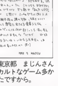
９月はゲームがたくさん発売されました。いろいろ欲しいモノはあったのですが、先立つものがなくて……。現在無駄遣いゲージ上昇中！　（う）

『魔界村』クリアできないのはあまりにも悔しいので、ずっとプレイしてたら、何とか最終面までたどり着けました。「やった……」と思ったら何事もなく２周目。よく考えたらこのゲームって２周してはじめてクリアだった…。なので、１周しかしていないけど私的にはクリアしたことにしました。ところで『カプジェネ』シリーズ、『ロストワールド』とか『エリア88』は移植されませんかねぇ。『エリア88』はＳＦＣ版とカップリングだと、なお良しなんですけど。期待していい？

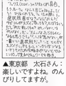
年末の『Ⅱ』に向け、『幻想水滸伝』をプレイしました。しかし最初のプレイでは108人全員揃わずガックシ（マッシュの叔父と偉そうな魔術師の２人が足りませんでした。ごめんよグレミオ）。何だか悔しいので現在やり直し中です。『Ⅱ』には、メグとカスミが再登場するらしいので、かなり楽しみ。しかしキンバリーは……いや、きっといるハズです。今年の冬はコレで決まりです！　えっ？　『ＦＦⅧ』…う、うむそれもプレイします。おっと、あと『エルツヴァーユ』もありましたな。『エルツ』は「制服に西洋剣」のセツナもいいですが、やはり「陰陽師」キャラがいるとなると、私としてはそれを使わざるを得ないでしょう(謎)。知らない人はＤ11に収録されているムービーを見よう（宣伝）。



▲東京都　水樹清志さん：時間システムは賛否両論激しかったです。



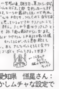
▲東京都　まじんさん：カルトなゲーム多かったですから。



▲東京都　太石さん：楽しいですよね。のんびりしてますが。



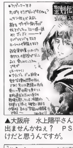
▲愛知県　メタルうさぎさん：いい感じですよね。ＰＳでも出来ますし。



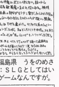
▲愛知県　恒星さん：しかしムチャな設定ですよねぇ。



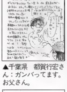
▲福岡県　リンチンチンさん：ゲームとしてはいい感じでした。



▲大阪府　水上陽平さん：出ませんかねぇ？　ＰＳ向けだと思うんですが。



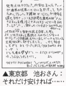
▲福島県　うをのめさん：ＳＬＧとしてはいいゲームなんですが。



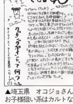
▲千葉県　都賀行宏さん：ガンバってます。お父さん。



▲栃木県　朱肉さん：はまっちゃうといい感じです。かなり。



▲東京都　池おさん：それだけ安ければ……くいなしでしょう。



▲埼玉県　オコジョさん：お子様狙い系はカルトなの多いです。



まんが　福岡県　リンチンチン（合戦などから逃げる際の一番キツイポジションですから）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

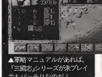
●イベント情報

「ファイナルファンタジー」シリーズでおなじみのイラストレーター、天野喜孝氏の手がけた作品が100点以上も展示される美術展「天野喜孝展～ＴＨＩＮＫ ＬＩＫＥ ＡＭＡＮＯ～」が、東京上野の森美術館で開催されている。会場では、天野氏によるトークショーやサイン会も実施される予定なので、天野ファンはしっかりチェックしておこう。トークショーやサイン会の日程などの詳細は、下記を参照してほしい。

・問い合わせ先
ＮＴＴハローダイヤル
TEL03－3272－8600
AM9:00～PM8:00
（休日はPM5:00まで）

●キャンペーン情報

コーエーより好評発売中のＰＳ用ソフト『三國志Ⅵ』の発売を記念して、初回出荷分のソフトを購入すると、シナリオの紹介からゲームの進め方、武将ランキングまでがオールカラーで収録されている「三國志Ⅵ 軍略マニュアル」がもれなくその場でもらえる「発売記念キャンペーン」が実施されている。このキャンペーンは、マニュアルがなくなり次第、終了されるので、欲しい人は急げ！



▲軍略マニュアルがあれば、『三國志』シリーズが未プレイでもバッチリなのだ！

合併号があった２カ月後、ＰＳ専門のライターは死の淵をさ迷うことをご存知ですか？　合併号なので月に１冊しか出ない→ページ数が少ない→ギャラが少ない→２カ月後のギャラ振りこみ日、残高を見て爆死する。というワケで、この号が出る頃、私はかなりヤバい状況に追いこまれているワケです。しかも今はパソコンを買ってしまったおかげで、ただでさえお金がない。もはや節約という言葉は私の辞書にはないから、果たして11月まで持つかどうか。少なくともしばらくはゲームを買えないですね。　（ほ）

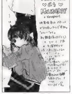
ソコソ練習しているので、そのうち……（イマニミテロ）。ところで、このネオ・ジオ版『KOF'98』はなかなか家庭用な作りになっていていいですね。通常のマニュアルのほかに、隠しキャラのものを含めた完全コマンド表が載っている別冊が付いている、練習モードがあるなどなかなか好感が持てました。なんだか『KOF』は早くもDCへの移植が決まったみたいで、どのような変更点、追加点が付くのか楽しみ。また、もうすぐ発売のネオ・ジオポケットとの連動もあるとか。PSの『ストZERO3』もPDA（仮称）と連動するみたいだし、今後の家庭用格闘ゲームはちょっとおもしろそうですね。しかし『98』のPSへの移植は難しいのでしょうか？　うーむ、どうなんでしょうね。まぁ、それよりもまず『月華の剣士』を発売してほしいです（マジ）。……って、ちょっとネタ足りないかな？　まぁいいか。（う）



まんが／宮沢弥（何でも多人数でやるトモ）・イラスト／石渕さとみ



▲群馬県　次郎さん：コツを掴むってヤツです。英語もそうらしいです。



▲山梨県　委員長Ｙさん：一所懸命書いてそうです。マジメに



▲北海道　TOMYさん：当てるのコツがいりますけどね。ガッツです。



▲千葉県　都賀行宏さん：ツボ狙いなキャラたくさん登場しますよ。



▲神奈川県　佐伯まさめさん：安く買ったりしたら、もう満足の１本。



▲東京都　山師さん：はまっちゃうとマズイですからねぇ。少し。



▲富山県　十月若依さん：ＴＶによる難易度ってありますよね。



▲群馬県　陸と海さん：声優さんほとんど違いますが、大丈夫でしょう。



◀福岡県　ときめもらーさん：設定などから気になってる人が多いんですが……続報出ませんねぇ？



◀広島県　花咲いずみさん：魅力ってあまり役に立ちませんけどね。高いのはいいことです。



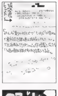
◀神奈川県　理理風朱さん：キャラの関係もいいですよね。



◀鹿児島県　さうりさん：かなりいい感じです。



◀大阪府　スードンさん：お姉さんいませんねぇ。



◀埼玉県　北島さとしさん：かなり強引な日記です。



◀兵庫県　山田豪さん：ソレはソレで楽しいですし。



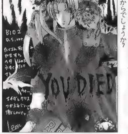
◀山形県　十河さん：108人生きてるのは難しいですが。



◀北海道　セトさん：ストーリーはいいんですが……。



◀愛知県　黒澤諒子さん：かなりナマイキですけどね。



◀栃木県　忍さん：現実の事件だとしたらものすごくシビアな設定なんですが……。ゲームだとそれほど暗くならないでプレイできますよね。主人公が死んだらそこでゲームオーバーだからでしょうか？



◀神奈川県　理理風朱さん：自分の中でイメージを膨らますのは楽しいですよね。何となくうれしくなれますし。これだっ！って感じに。



▲新潟県　RATAさん：見えないですよね。かなり大きいです。



▲山形県　週末の怪人さん：ツープラトンの夢は派手そうです。



◀栃木県　翔陣さん：マルーはネズミでしょうかねぇ？　どうせ追いかけ回すのなら、ミリアは猫しかないでしょう。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：イベント追加っていいですよね。単なる移植でないところに好感が持てます。元々良かったゲームがさらに良くなるワケですから。



▲青森県　アメ屋ジョージさん：あるでしょう。あって欲しいです。



▲秋田県　なまはげ零号さん：葵は企んでそうですよね。少し。

奴隷の趣味

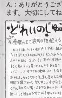
前回はマジ熱の時に原稿を書いたので、何を書いたか、本誌が出来てから読み直すまで忘れてました。いいんだろうか？　こんなコトで。鬼塚は頑張っているというのに。　（魔）

「CDの管理ってどうしてます？　最近変形のパッケージ多いじゃないですか。私は全部ケースから出して、市販のCDケースに移し替えて整理してます。じゃないとすぐグチャグチャになっちゃうんですよね。で、歌詞カードとか捨てられないモノだけ取っておくって感じです」千葉県　本葉流し素麺さん：

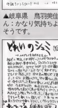
変形パッケージ。むかつきますよね。オレキライ。アレ。ね、リトラバ。基本的にルックスでCDは買わないんで写真集みたいのもいらない。ね、ミヤムー。CDの管理タダでさえ大変なのに。CDじゃないですけどオレの部屋のCD－ROMソフトはムチャクチャになってます。Aのパッケージに Bが入っててBのパッケージにCが入ってて、Cのパッケージに Dが入ってて……追いかけていくとオレのゲーム人生の一部をかいま見れるという、ステキな仕組み。仕方ないのでみんな元に戻して無かったことにしました。



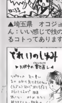
▲富山県　布施唯華さん：ありがとうございます。大切にしてね。



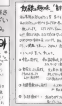
▲岐阜県　鳥羽美佳さん：かなり気持ちよさそうです。



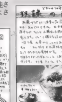
▲埼玉県　オコジョさん：いい感じで技の入るコトってあります。



▲大阪府　パラノイアさん：それもまたハガキの描き方です。



▲神奈川県　柾也さん：飲み慣れれば大丈夫らしいですが。



▲東京都　亀屋江森さん：イロイロ工夫できますしね。ガツガツ。



▲神奈川県　天城らみあさん：気持ちいいですよね。弾けるようになると。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

■うききくん：ＧＢ『ＤＱ』など対戦モノがキミブームかと思ったら『御神楽』もやってたね。

■さとちーくん：今回の原稿書くためダケに会社に来たので、(平) 2世と書いておきましょう。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。なんかダメダメのズブズブに泊まってたね。やーい。

■平吉くん：今回はオレを怒らせるようなことはしてない。気がするのでみんなと同じ。良かった。

「ＫＯＦ98」のネオ・ジオ版が発売になりました。買おうかとうしようか迷ったのですが、ライター陣から編集まで十数人集まって「お金を少しずつ出しあって買う計画」が発動したので、私も一口乗せて貰うことにしました。おかげで3000円ぐらいで遊び放題です。しかも対戦相手を探すのに苦労しません。久しぶりに「編集部っていいなぁ」と思いました（おい）。さて、今のところマイキャラはシェルミーです。投げ技主体のキャラですが、やってみると結構おもしろい。また、勝利ポーズが可愛いところもお気に入り（オススメは勝ったあとＤボタンを押しているヤツ）。チームプレイ時はあと２人必要なのですが、今のところ「コレ」といったキャラが見あたりません。マチュアやタクマ、リョウあたりが候補なのですが…。まだ（平）やライターの小岩といった、第一線の人たちには勝てませんが、彼らがいないときコ



▲群馬県　次郎さん：ＳＬＧとしてもなかなかよいデキなのです。



▲新潟県　葵龍ひなきさん：扉はＤＰＳの特徴のひとつであります。



▲愛知県　とものさん：みんないいヤツですから。ストレートに、



▲兵庫県　雛瀬ユキさん：勝手な設定までは見てくれません。でも…。



▲鳥取県　ねこ香織さん：キャラスゴイですよね。期待？　でしょうか？



▲岡山県　のぶすけさん：間延びの仕方がいい感じです。



▲埼玉県　卯月レイヤさん：まあ、そういう設定ですから。いいヤツです。



▲香川県　すずかぜ空木さん：ピースがカワイイですよね。



▲大阪府　葉月あおりさん：農家とか牧場とかイロイロできます。ＰＳ。



▲福島県　ユズコさん：釣りゲーとしてなかなかのデキです。



▲熊本県　鵠鴉さん：ＰＳには……来ないでしょうねぇ。きっと。



▲神奈川県　ユドウフさん：かなり違うガオの応援でした。



▲福島県　みずた毬さん：読んじゃいますよね。研究のために。



▲埼玉県　アンハピルマンさん：ソレくらいやりこまないと。



▲石川県　萩野某さん：ドキドキでしょう。ムチャですもんね。高校生。



▲岡山県　片北のんさん：テニスゲームとしてばっちりでしょうし。



▲石川県　葉月花藤さん：もう少しＲＰＧ要素強くてもいいんですが。



◀大阪府　しまづきょうさん：かなりカルトな匂いのする高校生には見えないキャラ多すぎデス。タバコとか博打が似合ったり。



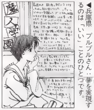
▲福岡県　風護司さん：ハガキを描いてる瞬間が楽しいのはステキなことだと思います。今後もその調子で。



▲東京都　山師さん：もっと年を取っている人、多いはずです。編集部でも30代が多かったような。



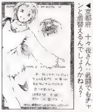
▲栃木県　綾瀬七美さん：運もあるんですよねぇ。モーター駆動する電気製品は。持つときは大丈夫だし。



◀兵庫県　プルブルさん：夢を実現するのは「いい」ことのひとつです。



◀埼玉県　矢渡さん：人に頼んでたんですね。これまでかなり。



◀京都府　十々夜さん：戦闘でもチャンと着替えるんでしょうかねぇ？



◀福井県　はせがわ皇仁さん：ハマルとかなりいけますよね、ＧＧ。



◀岡山県　のぶすけさん：というか人間キャラを求めてます。



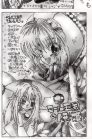
◀福島県　雛都りるさん：ハアハア言うのは……いい感じです（笑）。



◀茨城県　小見幸子さん：パーティもプレイヤーによって変わりますから。



◀茨城県　風野風さん：対戦が楽しいんですよ。本当に。やってます。



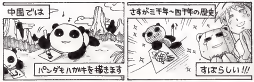
▲千葉県　柴田恭子さん：お話がどんなだかも気になりません？壮大なストーリーになったりもするんでしょうか？



▲大阪府　杜蓮司さん：時代を超えるのもいいと思うんですが。現代編とか。はっスネークと戦うことになるとか？

ハガキの奥には熱いモノの巻！

貴方はどんなときにハガキを描きたくなりますか？　私はいろいろともよおして、ダシュッっていっちゃった後に無性に描きたくなります。これはもう一生治らない病なのでしょう。ある時はこのままではいけないと自分に暗示をかけたり、手かざししたりしてハガキに向かってみましたが、効果はありませんでした。描きたいときに描く！　それがハガキ王、ハガキ大、ハガキ長。と言う形で論文にまとめようと思うんですが、教授？　「うむ。ハゲがな、やはりま」





〒101-8305
(株)メディアワークス
DPSど隷係

今回の情報は
未確認です。パンダに聞いてみないと

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.86 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.163のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.84

①「カクテル・ハーモニー」Tシャツ
相原健治(三重県)栗原真(佐賀県)上原洋三(神奈川県)
②「カクテル・ハーモニー」グラス
勝部真由美(島根県)西原泰治(静岡県)林田栄治(愛媛県)
③「カクテル・ハーモニー」キーホルダー
伊藤まきこ(北海道)沢田好雄(静岡県)安田英雄(香川県)
④「カクテル・ハーモニー」音楽CD
原本忠(熊本県)山田幸治(茨城県)上野良子(埼玉県)
⑤「きまぐれマイベイビィ」サイン色紙
A 水谷優子/大川原宏和(福島県)
B 氷上恭子/藤田大輔(香川県)
C 大谷育江/藤田賢一(兵庫県)
D 久川綾/後藤広明(愛知県)
⑥「アストロノーカ」パプー指人形
高野菜緒子(新潟県)上田有紀(京都府)遠崎晶子(北海道)
渡辺裕美(岐阜県)石井善規(埼玉県)ほか5名
⑦「スターオーシャン セカンドストーリー」PSソフト
足達勇(奈良県)荒井ひろみ(富山県)土方真由美(広島県)
岩田亨(福岡県)我孫子知也(大阪府)ほか5名
⑧「どきどきポヤッチオ」体験版ソフト
福島美樹(静岡県)阿達隆博(新潟県)吉田かすみ(岩手県)
斎藤幸江(福岡県)牟田尚史(福岡県)
⑨『エフィカス…この想いを君に』ポスター
戸田佑輔(東京都)鎌田耕輔(徳島県)佐藤健(新潟県)
⑩『エフィカス…この想いを君に』テレカ
西山弘幸(滋賀県)小川昇吾(神奈川県)厚木巌(栃木県)
⑪『エフィカス…この想いを君に』下じき
薮崎英嗣(静岡県)中島悠(千葉県)佐島萌恵(大分県)
⑫PSソフト『新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち』
大森晴美(岡山県)脇坂弘人(広島県)鈴木徳子(宮城県)
⑬PSソフト「Mystic Mind～揺れる想い～」
秋山典子(東京都)北島敏行(長崎県)岡島伸一郎(富山県)
⑭PSソフト『BOMBER MANファンタジーレース』
前田まゆみ(岡山県)小林佳子(福井県)吉田真孝(福岡県)
⑮PSソフト「メタルギア ソリッド」
小山美由紀(島根県)上次信(大分県)真田輝(長野県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[特報] サガ フロンティアII②[特報] ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩③[特報]EVE The Lost One④[特報] 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア⑤[特報] Lの季節⑥[特報] 小さな巨人 ミクロマン⑦[特報] キャプテン・ラヴ⑧[特報] アフレイドギア⑨[特報] おみせde店主⑩[特報] HARD EDGE⑪[特報] スーパーヒーロー作戦⑫[攻略] メタルギア ソリッド⑬[攻略] スレイヤーズわんだほ～⑭[攻略] いただきストリート ゴージャスキング⑮[攻略] アドヴァンストV.G.2⑯[攻略] efficus この想いを君に…⑰[攻略] オウバードフォースアフター⑱[攻略] ウイニングポスト3プログラム'98⑲[攻略] 仮面ライダー⑳[攻略] 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!㉑[企画] ECHO NIGHT㉒[企画] 御神楽少女探偵団㉓[RPG] 幻想水滸伝II㉔[RPG] チョコボの不思議なダンジョン2㉕[RPG] マール王国の人形姫㉖[RPG] テイルズ オブ ファンタジア㉗[RPG] エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～㉘[RPG] レガイア伝説㉙[RPG] だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～㉚[RPG] サウザンドアームズ㉛[企画] 封神領域エルツヴァーユ㉜[企画] GUNGHO BRIGADE㉝[新作] ストリートファイターZERO3㉞[新作] モンスターファーム2㉟[新作] サイレント ヒル㊱[新作] PSコミック 2999年のゲーム・キッズ/コブラ・ギャラクシーナイツ/ブザービーター㊲[新作] serial experiments lain㊳[新作] サンパギータ㊴[新作] 星の丘学園物語 学園祭㊵[新作] トイズドリーム㊶[新作] 猫なカ・ン・ケ・イ㊷[連載] DPSソフトレビュー㊸[連載] 電撃PSコロシアム㊹[連載] 4色奴隷㊺[連載] 電撃プレイクエスチョン㊻[連載] ウラワザデータベース㊼[連載] エンドセクターはじめて物語㊽[連載] 電撃コラムス㊾[連載] PSの奴隷㊿[企画] 東京ゲームショウ'98秋完璧攻略ガイド51[連載] 電撃NEWS STATION52[連載] 電撃ランキングステーション

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222～P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション86号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号PlayStationDの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③買ったことがない

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.222～P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】電撃プレイステーション86号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 86号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.86

1 ナンジャタウン 特別ご招待券（ペアで） 3組



▲東京・池袋のサンシャインシティ内にある、テーマパーク。ここのVIP特別招待券をペアで。有効期限1999年1月31日。
（提供：ナムコ）

2『みつめてナイトR 大冒険編』店頭用ポスター 5名



▲コナミ＆レッドカンパニーが贈る本格ＲＰＧ『みつめてナイトＲ』の店頭用ポスターを５名様に！
（提供：コナミ）

3『マール王国の人形姫』店頭用ポスター 3名



▲予約キャンペーン告知用のＢ２サイズポスター。もちろん普通は手に入らないプレミアものの一品。
（提供：日本一ソフトウェア）

『アドヴァンストV.G.2』グッズ…提供：テイジイエル 各10名



4『アドヴァンストV.G.2』設定資料

◀木村貴宏氏の手による設定原画満載の設定資料集。『A.V.G.2』全キャラの設定がキミの手に！

5『アドヴァンストV.G.2』ポストカード 5枚セット

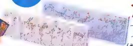
▶表面にマット加工をほどこした、使うのがもったいないポストカード。

6『ひみつ戦隊メタモルVデラックス』製品版封入 特製キャラクターカード 5名



▸製品版に同梱されている特製キャラクターカード、５枚セット。絵柄は賞品とは異なります。
（提供：毎日コミュニケーションズ）

7『Blaze&Blade Busters』特製メモリーカードケース 10名



◀メモリーカードが４枚入るメモリーカードケース。パーティプレイ用に。
（提供：Ｔ＆Ｅソフト）

8『JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction』特製CDケース 5名



▶「JaJa馬～」のロゴが入ったプラスチック製ＣＤケース。お気に入りのＣＤが５枚収納できるぞ。
（提供：ＧＭＦ）

9『ストライカーズ1945 II』特製ピンバッチ 5名
（提供：彩京）



▶発売を記念して作られたピンズ。真鍮製でカッコいい！

各3名 PSソフト

秋は台風で大変でしたが、PSソフトは年末前の静けさ。のんびりプレイしたいこの４本です。



10 ひみつ戦隊メタモルVデラックス

▲美少女と戦隊ものをミックスした、ＴＶアニメ感覚のAVG。
（提供：毎日コミュニケーションズ）



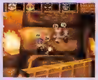
11 サイレントメビウス CASE：TITANIC

▲麻宮騎亜原作の人気コミックの世界観で作られたAVG。
（提供：ガイナックス）



12 ザ・ゲームメーカー ～売れ売れ100万本ゲットだぜ！～

▲ゲーム制作の過程をリアルに体験できる新感覚のSLG。
（提供：アクセラ）



13 グラニュー島！大冒険

▲お菓子の国や雪山などを駆け抜けるアスレチックレース。
（提供：秀和システム）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの綴じ込みに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.89（11月13日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選確率に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



PlayStation
失われし貴婦人〈タイタニック〉よ…
貴女の航海はまだ終わっていなかったのか!?
アドベンチャーゲーム
CASE:TITANIC
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
原作・総監督
麻宮騎亜
(角川書店 コミックドラゴン連載中)
作画監督
キクチミチタカ
パソコンゲーム界を風靡したあの名作が、
プレイステーション用ソフトとして復活!
天空に浮かぶタイタニック、悲劇の豪華客船
に秘められた謎とは…?
5人の美女とともに解き明かせ!!
10月8日発売 定価¥5800(税抜)
GAINAX
http://www.gainax.co.jp/
株式会社ガイナックス
東京都武蔵野市中町2-5-22中町ビル TEL0422-53-5568
©スタジオトロン/角川書店
発売・販売元 株式会社ガイナックス


DENGEKI
SOFT STATION
冬を熱くする
最強のソフトを探すのです!
ストリートファイターZERO3
モンスターファーム2
サイレントヒル
PSコミック 2999年のゲーム・キッズ
serial experiments lain
サンパギータ
星の丘学園物語 学園祭 その他
イラスト／伊藤勇太
電撃ソフトステーション
期待の新作満載



PS版オリジナル

3大要素をスクープ!!

アーケード『ZERO(ゼロ)3』が



STREET FIGHTER ZERO 3

ストリートファイターゼロスリー

すべての格闘ACTファンが注目する『ストリートファイター』シリーズ最新作が、アーケード登場から半年の超スピードで移植。今回は、PS版の最新㊙情報と『ZERO3』の持つ魅力を、バッチリ紹介する!



闘いは新たなる原点(ゼロ)へ

対戦ACT	ストリートファイターZERO3	12月(予)
		▶価格未定
		▶カプコン
		▶MC(ブロック数未定)、PDA(仮)対応、2P対戦可

SCOOP 1 噂の新周辺機器「PDA(仮)」に対応!



▲ひと目で誰だかわかるほど、特徴的に描かれたキャラ[illegible]を使用[illegible]する、[illegible]しい[illegible]



▼「PD[illegible]同士での[illegible]勝てば相手[illegible]さらに強くなる[illegible]。思わず本気になっちゃいそうな要素も満載だぞ。





なんと、このPS版『ZERO3』は、話題の新ハード「PDA(仮)」に対応することが判明! 自分のキャラを「PDAファイター(仮)」に変換して育てることができる、育成機能を搭載しているのだ。キャラは、いろいろなミニゲームをクリアすることで必殺技を覚えていき、PS本体とリンクすることで、『ZERO3』本来のキャラの性能を変化させることも可能なのだ。



▲メモリーカード[illegible]から、無限の可能性?

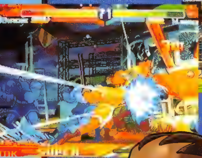
で大人気稼働中の完全移植+αでPSに登場!



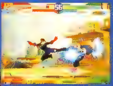
SCOOP 2 アーケードの隠しキャラ3人が最初から使用可

アーケード版「ZERO3」では[illegible]（[illegible]やー[illegible]よのイレギュラーコマンド入力など）で使用[illegible]なったM・バイソン、ユーリ&ユーニの3人の隠しキャラクター。このPS版では、彼らを[illegible]から[illegible]プレイヤーキャラクターとして選択できることが判明したぞ。これで、コマンド入力ミスで、違ったキャラをプレイする[illegible]はなくなった。また、アーケード版では、エンディングのなかった3人だったが、PS版では果たして追加されるか[illegible]……? その辺は、彼らのファンならずとも気になるところかもしれない。

▼[illegible]を新スーパーコンボ「[illegible]ブロー」を引っ下げて参戦!







▲キャミィの技を基本に、それぞれ独自の技をプラスした2人。

意志を持たない悪魔の戦闘兵器



ユーリ&ユーニ JULI&JUNI

犯罪組織シャドルーの総帥・ベガが作り上げた強化人間。現在は、欠陥の多いプロトタイプ（キャミィ）の抹殺命令を受けている。小柄な身体ならではの素早さと、女性とは思えない破壊力のある技を放ってくる。

荒ぶる一撃必殺猛牛!



M.バイソン M.BISON

「ストII」で登場した、シャドルー四天王の1人。設定がボクサーのため、攻撃がすべてパンチ技という異色キャラ。非常に高い攻撃力と突進力を持つ。

SCOOP 3 さらにオリジナル要素がある

▼バイソンが参戦したことにより、[illegible]まだ登場していないのは[illegible]



「PDA（仮）」に対応、ボスキャラたちが最初から使えるといった、PSならではの追加要素に加え、さらに凄い情報をキャッチしたぞ。なんと上で紹介した3人以外にも追加されるキャラがいるらしい! どんなキャラが新たに参戦してくるのかは[illegible]が、移植の完成度には定評のあるカプコン[illegible]、その期待を裏切らないハズだ。

●[illegible]ちろん追加される?



CHARACTERS

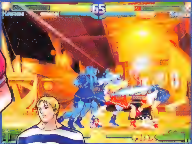
格闘ゲームの楽しさの1つは、好みのキャラクターを自在に操ること。ここでは『ZERO3』に登場する、プレイヤーの分身として闘う個性的な25人のキャラクターを紹介しよう。



さくらの永遠のライバル

かりん KARIN

財閥の1人娘。……格闘技を学んでいる。



コーディー CODY

堕ちた英雄はなにを思う？

かつてはガイとともにメトロシティを救った英雄……だが、現在は平和な生活に飽き、ケンカ三昧の日々を送る。



バルログ BALROG

美を求める仮面の貴公子

……を使う闘士だ。



▼小柄なミカだが、男にも負けないパワーを持っている。



ザンギエフ様を追いかけて

R.ミカ R.MIKA

幼少より憧れる“リングの星”を目指す熱血少女。今は伝説のレスラー・ザンギエフと闘うことを夢見ている。



角界を飛び出した異端児

E.本田 E.HONDA

“スモウ”の強さを世に知らしめるために、角界を出て武者修業の旅に出る。



『ZERO3』より参戦する7人の新たなる挑戦者! NEW COMER

『ストII』シリーズからの復活キャラ、横スクロール格闘ACT『ファイナルファイト』(FF)から、……

SYSTEM

完成度の高い『ZERO2』のシステムをもとに、より対戦をアツくさせる新要素をプラスした『ZERO3』。ここでは、初めて『ZERO3』を知る人のために、その特徴的な3つの新システムを簡単に解説しよう。これらを理解したうえで、今のうちにPS版『ZERO2』を買って、発売日までに予習しておくのもいいかもしれないぞ。

新システム1 ISMセレクト

ISM(イズム)ってなに?

「オリコン」や「スーパーコンボ」など、3種類のシステム（ISM）から、自分に合ったものを選択できる。文字通り自分のISM（主義）にのっとった闘い方をすることが可能なのだ。



▼ISMはキャラ選択時に決定。キャラにより、性能が変化する場合も。

3種類のISM

X-ISM

『ストIIX』に近い、シンプルなISM。スーパーコンボは、1種類だけ使用可能。空中ガード、ゼロカウンター、地上受け身などができなくなる。しかし、スーパーコンボゲージの溜まり方が早く、攻撃力も高い。

Z-ISM

本作の基本ISM。『ZERO2』に近く、スーパーコンボを1～3（キャラによって違う）種類持ち、ゼロカウンター、空中ガード、地上受け身などもOKの、もっともバランスが取れているISMだ。

V-ISM

「オリコン」を重視したISM。今回、「オリコン」は、V-ISMだけが使用可能でスーパーコンボは一切使えない。そのほかは、基本的にZと同じだ。ただ、3種類の中で、一番移動速度が早いという特徴がある。



ブランカ BLANKA

魔境が生んだ野生児!

キャミィ CAMMY

シャドルーが作り上げた、強化人間のプロトタイプ。現在は、その洗脳も解けかかり、自我が目覚めつつある。

『ZERO2』までのキャラももちろん全員登場!!

リュウ ご存知『ストリートファイター』シリーズの主人公。常に自分より強い者との闘いを渇望する、根っからの格闘家である。	**豪鬼** 殺意の波動を操る、"拳を極めし"伝説の格闘家。リュウ、ケンの師匠の実弟にあたる。彼の行動・目的は謎に包まれている。
ケン リュウと同門の格闘家。とはいえ、リュウよりも軽い性格なようで、見た目にも派手な技を好んで使う。が、その実力は一流。	**ガイ** 忍術を現代に伝える、武神流39代目の継承者。過去、メトロシティにおいて、「マッドギア」という暴力組織と死闘を演じた。
アドン サガットの一番弟子だったが、サガットがリュウに敗れてから、自分こそムエタイ最強と信じてはばからない。	**バーディー** ショープロレス上がりの用心棒。一応、シャドルーの構成員だが、自分の欲望に忠実に好き勝手に暴れているだけのようだ。
元 2つの流派を使い分け、変幻自在の拳法で相手を翻弄しつつ、息の根を止める老暗殺家。闘いの中に死に場所を求めている。	**ソドム** 日本文化に興味を示し、彼なりの解釈のもと"ジャパニズム"の追求に励む。かつては「マッドギア」の一員であった。
サガット ムエタイ界、伝説の帝王。謎の東洋人格闘家・リュウに敗れてからは、彼を永遠のライバルとして互いに切磋琢磨する存在へ。	**ロレント** 軍人至上主義者で、"軍人による軍人のための新国家"計画を遂行中。「マッドギア」の元メンバーで、ガイとは因縁あり?
春麗 ICPOの特別捜査官。麻薬の取り締まりで、シャドルーを追っている。また、父親の失踪の影にも、シャドルーの存在が?	**さくら** リュウに憧れる、女子高生格闘家。見よう見まねで、波動拳、咲桜(昇龍)拳などの技を身につけた。素質は十分!?
ザンギエフ ロシアの生んだ鋼の肉体。「赤きサイクロン」の異名を持つプロレスラーで、一撃必殺の威力を持つ投げ技を駆使する。	**ローズ** 「サイコパワー」に対抗しうる「ソウルパワー」を操る、謎の女性。ベガの野望を知り、それを阻止すべく闘いに身を投じる。
ダルシム ヨガの奥義を極め、手足を伸ばす独自の闘い方を可能した。飢餓に苦しむ村の子どもたちのために闘う、正義の戦士だ。	**ナッシュ** アメリカ空軍中尉。部隊内にシャドルーとの内通者がいることに気づき、軍の腐敗を許せない彼は、秘密裏に調査に乗り出す。
ベガ 犯罪組織シャドルーの総帥。「サイコパワー」なる未知の力を使って、全世界を支配しようと目論んでいる。	**ダン** 独自の流派、「サイキョー流」を操る格闘家。父親の仇であるサガットへの復讐を果たすため、修行を積み重ねているが……。

新システム2 ガードクラッシュ

……「ZERO3」では、体力ゲージ(画面一番上)の下にも……連続でガードしていると、どんどんゲージを消費。0になると、ガードが強制的に解かれ(ガードクラッシュ)無防備状態になってしまうのだ。その状態はかなり長く、下手をすると一発逆転されてしまうこともある。絶え間ない攻めが、勝利のカギに!?



▲ゲージは一定時間、攻撃をガードしなければ自動的に回復するぞ

新システム3 空中受け身

ジャンプ中に攻撃を喰らったときに、ボタンを2つ……押すことで受け身を取ることができる。逆に受け身を取らないと、やられ判定が残ったままになり、思わぬ連続技を喰らってしまうことに。



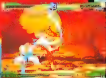
▲このほか、地上でも受け身を取ることができる



さらなる完成度で展開する NONSTOP ノンストップバトル

……本作。1日も早い発売を心待ちにしつつ……続報を待て!





◀▲ゼロカウンターやスーパーコンボも……

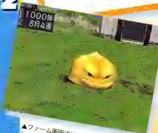


あの人気育成SLGの第2弾が登場

キミのCDがPDA(仮)から PDA(仮)へ!?

CDからモンスターを生み出す、画期的なシステムが話題を呼び、ヒットとなった『モンスターファーム』。その続編が、ファンの要望に応えてついに登場。プレイヤーとともにモンスターを育てるホリィちゃんに変わる新キャラの登場や新モンスターの追加など、『2』の新要素を『1』と比較しながら徹底解析するぞ!!

SLG	モンスターファーム2	冬発売予定 ▶テクモ ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)PDA(仮)対応



▲ファーム画面では、前作以上に豊かになったモンスターの表情を見ることができる!!

モンスター

300体以上のモンスターが出現

音楽CDからゲームCDに至るまで、いろいろなCDを読み込ませることでモンスターを誕生させることができるのが本作の魅力の1つ。前作でも多彩だったモンスター数も、「2」では300体以上と大幅アップ。それでは、「2」で登場するモンスターを、新種も含めて紹介していくぞ!!

『2』でパワーUPしたポイントを大研究!!



ダックン

体長1.35m・体重45Kgのおもちゃのアヒルのようなモンスター。実は体がバラバラになっているが、何らかの方法で維持している。



ネンドロ

体が泥のようなモンスター。腕を広げると8m以上にもなるが、普段は腕を隠している。体重は150kg、体長は1.20m。

モンスターの表情もさらに多彩に





スエゾー

黄色い体と大きな瞳がカワイイ、『モンスターファーム』のマスコット的モンスターだ。体長1.64m体重は45kgだ。性格はわがまま。



モッチー

つぶらな瞳と、ピンクの体が特徴。体長は1.42m、体重は72kg。そのカワイイ外見で、第2の"スエゾー"を目指す!?

あのスエゾーも出るぞ



ホッパー

体長1.64m、体重は45kgの小型モンスター。やんちゃな性格で、ブリーダーのいうことを無視して突っ走りたがるタイプである。

前作 ちょっと少なめの215体!



「1」に登場したモンスターは全部で215体。今のところ「2」に登場する「1」のモンスターは、左で紹介している"スエゾー"のみ。残りの214体のうちどのモンスターが出るのか…。続報を期待して待っていよう!



New

進行役のコルトちゃん

本名は「コルティア」というが、皆からは「コルト」と呼ばれている。明るく元気な14歳の女の子で、少し甘えん坊だ。

舞台 Stage
舞台は3Dポリゴンに

『2』での変更点はモンスターの数だけではなく、グラフィックの強化も挙げられる。パーク（町）画面やファーム画面にもポリゴンを使用。すべてが3Dでリアルに表現されているぞ。

パーク画面



モンスターをCDから生み出すことができる"モンスター神殿"や、モンスターを一時保管できる"モンスター工房"へ行くことができる"パーク画面"。町の中を人が歩いているなど、より生活感（?）がアップした。

ファーム画面



モンスターを育てるメイン画面となるファーム。3Dポリゴンになったことで、季節による景色の違いや天候の変化が細かく描かれるようになった。また、ファームの建物が時がたつごとに大きくなるなど、視覚的にファームの変化が見られるようにもなったぞ。

季節や天候で変化する



▲のどかな雰囲気のファームの春。新緑が眩しい（?）。



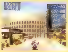
▲全体的に画面が暗くなり、シックな色合いをおびる。



▲一面が銀世界になる冬。吐く息も白くなる（!?）。

前作 背景はすべて2Dだった

絵本に描かれたような、淡い色合いの『1』の背景グラフィック。こちらも、牧歌的なイメージがでていて"グッド"。『2』では、違和感なくポリゴン化されている。




◀▲ファンならおなじみの画面、今では懐かしい風景だ。



▲トレーニング選択画面。『1』同様、ひと目でトレーニングの成果がわかるようになっている。

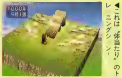
モンスターの育成に欠かせないトレーニングメニュー。今回きた画面写真から、そのメニューの項目に、「超勉強」や「すもぐり」など、少し変わったものが追加されたことに気付くだろう。これらのメニューから、モンスターのパラメーターのかなり細かい部分までプレイヤーが育てられるようになったと予想できるであろう。



◀パークでできる行動は増えるのだろうか?

修行シーンも完全リニューアル

トレーニングを実行すると、モンスターがトレーニングを行うデモが流れるが、『2』ではこの画面も3Dポリゴンで表現されるようになったぞ。下の画面写真を見てもらえばわかるように、斜め上からの見下ろし画面となり、成功したかどうかも視覚的に判断しやすくなった！



◀これは"体当たり"のトレーニングシーン。

前作 2Dキャラが大活躍

『1』のトレーニングシーンは、紙芝居のような2Dで表現されていた。モンスターの動きもコミカルで、こちらも味があるね。



▶成功か否か…。緊張の一瞬である。

育成 Growing
育成メニューも新しく!



性格&個性 Characteristics
個性が付いて育成がより深く

モンスターの育成によりバリエーションを持たせるために、『2』ではモンスター1匹1匹に性格が設定されるようになった。その性格は、良いモンスター／悪いモンスター／普通のモンスター、の3つに分類されるようだ。それぞれの性格で戦い方や覚える技が異なるなど、生まれたモンスターの特徴付けがさらに深くなったといえるぞ。



◀性格の良し悪しで、ほめたときなどの態度が変わりそう。



▶性格の悪いモンスターだと、ちょっとしたことで怒りそう……。

前作 モンスター自体の個性のみ

『1』でも、モンスターの種族としての個性があった。仕事やトレーニングの成否に関係していたぞ。



▶まじめなヤツほど、成功率が高いのだ。

ピーディーエー
PDA（仮）にも対応

現在まだその詳細は不明だが、PDAに対応することが早くも判明！ PDAには時計の機能が付いているので、キーチェーンタイプの育成ゲームのように、外でモンスターが育てられる、なんてことも考えられる！ 詳細が判明したら、すぐにお知らせするぞ。





サイレントヒル SILENT HILL

見えない恐怖

コナミが満を持して放つホラーアドベンチャーの超大作が、この『サイレントヒル』。美麗なムービー、謎に満ちたストーリーなど、魅力満載の期待作だ。

AVG **サイレント ヒル**
99年春(予)
▶価格未定
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)



主人公
ハリー・メイソン
普通の生活を送っている、主人公ハリー。このハリーが休暇のためにサイレント ヒルに車を走らせたことが、この惨劇の発端となる。何の特殊能力も持たないハリーが助かる道はあるのか?



隣の市の婦警
シビル・ベネット
オープニングで、ハリーの車を追い抜いていったバイクに乗っていた、隣市ブラマの婦警。ハリーに銃を貸してくれる、ゲーム前半でキーとなる人物。

すべての人が、サイレントヒルで物語を紡ぐ 登場人物たち 何らかの謎を持つ…

この『サイレント ヒル』に登場する人物は、ごく少人数。ただし、この登場人物には、みな謎が秘められているのだ。特にシェリルの出生にまつわる謎は、物語の真相に大きく関わってくることだろう。今回紹介するのは、3人+αだが、次回でもっと詳しく紹介するぞ。



事件のカギを握る?
謎の女
オープニングで、サイレント ヒルに向かうハリーの車の前に飛び出してきた、謎の女性。その正体は……。



主人公の娘
シェリル・メイソン
7歳になるハリーの娘。ハリーが起こした事故のあとに忽然と姿を消す。彼女を発見することが、謎の解決に大きく関わる。しかも、彼女にはほかにも謎が……。

恐怖の時ここに始まる…

開発者緊急インタビュー

いまだその実体が明確ではない『サイレント ヒル』。このゲームのポイントについて、開発者に緊急インタビューを敢行!

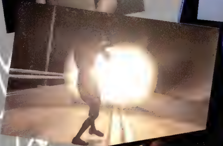
――このゲームのテーマは何なのでしょうか?

ディレクター外山氏(以下、外山):テーマは“恐怖”というごくあたりまえなものです。ただ、コンセプトとして、S・キングに代表される“アメリカンモダンホラー的世界観の確立”を目指しました。登場人物の設定や街の描写、オープニング部の展開などを見ていただけると、その雰囲気が、感じてもらえると思います。あと、システム的なコンセプトとしては“視界制限の恐怖”ということがあります。ゲーム中の建物の外側では霧で視界が利かず、部屋の中では真っ暗で、その中をライト1つで進まないといけないなど、今までとはひと味違ったところを追求しています。ほかにも霧や光源などの視覚効果には、徹底的にこだわっています。

恐怖の町で繰り広げられる悪夢!!

発端

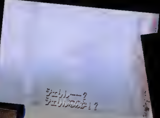






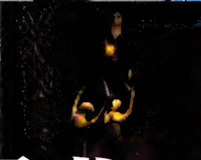
ゲームの発端となるオープニング部分。娘シェリルとともに、車でサイレント ヒルの街に休暇に向かったハリーの前に、謎の女が急に飛び出してきた。必死でよけようとするハリーだったが、そのために、路肩にぶつかり……。

怪物



事故の衝撃から目を覚ましたハリーは、車の中にシェリルの姿がないことに気づく。あわてて車を飛び出したハリーだが、あたり一面は濃い霧が立ちこめ、まったく見通しが利かない。そんな中を、幻にも見える人影を追って、街の内部に入り込んだハリーは、突如異形の怪物に襲われる。ハリーは抵抗する間もなく倒され……。





接触







再び意識を取り戻したハリーの目の前に現れたのは、車で走行中に追い抜いていった婦警だった。彼女はシビル・ベネットと名乗り、護身用の銃をハリーに渡して、街の中の様子を探りに行く。ハリーもまた、行動を起こそうとするが、またしても異形の怪物が現れ……。

現時点でわかっているストーリーは、オープニング部とあとほんのわずか。全体の数%程度と思われる。夢とも現実ともわからない不可思議な世界を舞台に、物語が進んでいくのだが、注目すべきなのはストーリーの要所要所に挿入されたＣＧムービーだ。なめらかな動き、存在感にあふれたキャラクター、など目を見張るばかり。次回以降の続報に期待してほしい。

――タイトルの「サイレント ヒル」に、舞台となる街の名前以外の意味はあるのでしょうか？

外山：これは純粋にゲームの舞台となる街の名前ということです（笑）。

――このゲームでは、ストーリーの分岐などはあるのでしょうか？

外山：細かな点を除けば、基本的な大筋となるストーリーは１つです。

――それでは、エンディングは複数あるのでしょうか？

外山：エンディングについては、グッドエンドとバッドエンドが数種類あります。

――ゲームは、ハリーの行動という形で展開するのでしょうか？

外山：ゲーム全般で、プレイヤーはハリーを操作することになります。

――ゲームの難易度はどうなるのでしょうか？

外山：ゲーム中には、拳銃やナイフを使ったアクションの要素があります。ここの部分の難易度は、抑え気味にしてあります。難しくて先に進めないというように感じることはないでしょう。また、逆にどんなにアクションがうまい人でも、状況にもよりますが、戦闘時にはある程度のダメージを受けざるをえないような設定にしてあります。これは、「完全に攻略できるような敵からは、恐怖を感じることはできないのではないか？」という考えからきています。このゲームでは、アクションの上手下手よりも、戦わなければいけない場面か、逃げるべき場合かの状況判断が重要になると思います。

――謎解きの部分などはどうでしょうか？

外山：序盤はとてもやさしいですよ。ただ後半になるといくつか難しいと感じるものもあるでしょう。考える楽しみや、謎を解く楽しみを感じてほしいと考えていますので、そのようなバランスにしてみました。

――ゲーム中のセーブはどうやるのですか？

外山：特定の場所で可能となります。例えば医務室や病院などのような場所ですね。あとセーブの回数などには特に制限はありません。

――どうもありがとうございました。

次回では、もっと詳しい情報を徹底的にインタビューする予定。お楽しみに。

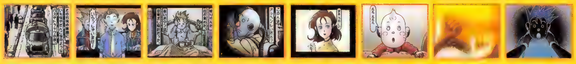
指先で読むストーリー！「PSコミック」再始動！



2999 GAME KIDS

『2999年のゲーム・キッズ』は、作家・渡辺浩弐氏がこの「PSコミック」のために書き下ろしたオリジナルストーリー。テキスト、CG、アニメ、実写など、さまざまな手法をミックスした独自のスタイルで表現される不思議な感覚の物語だ。

2999年のゲーム・キッズ



この現実がすべて夢だったら。そう考えたことはありませんか？

STORY

機械都市に暮らす工場労働者の僕は、妻のマリーと2人暮らし。すべてが人工物で構成された都市の中で、単調だが幸せな日常を送っていた。しかしある事件をきっかけに、奇妙な夢とさらに奇妙な現実が僕の周りで動き始める…。



▲美少女テロリスト、リセ。街に隠された秘密の鍵を握る。



▲現実の正体を疑いながら暮らす本編の主人公。



▶この世界の赤ん坊はデパートで売られている。



▲妻のマリー。家庭では貞淑な良き妻だが、実は…。

ETC 2999年のゲーム・キッズ	
	12月(予)
	▶¥2,000（予）
	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

「PSコミック」最新ラインナップ初公開！ COMING SOON…

サイコガンとともにあの男が帰ってきた！



前作『コブラ・ザ・サイコガン』に続く「PSコミック」版「コブラ」第2弾。今作では豪華声優陣の起用や、CGムービーの採用など、さまざまな新要素が追加。コブラの新たな魅力を味わうことができる。

コブラ・ギャラクシーナイツ

■発売日未定　■価格未定　■SCEI

SPACE COBRA GALAXY NIGHTS

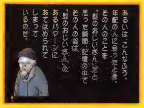
PlayStation® COMIC

コントローラのボタンを押すことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト「プレイステーション・コミック」。今回は、新たにラインナップに加わった3タイトルをまとめて紹介。そのユニークな魅力に迫っていくぞ！



「PSが物語を1000年ぶりに進化させました」

プロデューサー渡辺浩弐と「PSコミック」を語る



「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形です。物語を書く人間なら、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな欲求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。

CASE1

[illegible]気を[illegible]の目[illegible]追っている[illegible]結果、1行目を読み終わ[illegible]行目を読み始め[illegible]（渡辺）



CASE2



プレイヤーが自分で物語を読んでいるという感覚を[illegible]ろい[illegible]んでいます。例えば[illegible]ッチブックに絵を描くシーンでは、コントローラ[illegible]（渡辺）

CASE3

コーヒーを[illegible]した[illegible]た[illegible]ない[illegible]来てくれたり。それによ[illegible]えると思います。（渡辺）



「自由度の高いメディアです」

『2999年のゲーム・キッズ』では、若い人なら共感してもらえるだろうテーマを掘り下げています。「自分のクローンを作って、その自分が目の前にいたときに自分は死ねるか」とか「バーチャルリアリティが現実よりもリアルな時代で、現実に価値があるのか」とか。そういうテーマを活字で書こうとすると、難解になってしまうことが多いんですが、「PSコミック」ならわかりやすく伝えることができるんです。「PSコミック」は、ハードの性能が上がって、PSがこれだけ普及したことで初めて可能になったメディアなんですよ。特に僕の小説の読者はPSを持っている人が多いですし。おそらく読者のPS所有率が一番高い作家は僕なんじゃないかな(笑)。今、ハードカバーの本の価格が1500円くらいだということを考えると、このソフトが2000円で買えるというのはいい状況だと思いますよ。

この『2999年のゲーム・キッズ』が、いわゆるサウンドノベルと決定的に違うのは、物語の本筋が大きく変化することがないという点です。ストーリーの途中で大きな分岐があるんで、1度プレイして終わりというものではないんですが、大きなテーマは変わらない。僕は作家として伝えたいことを熱烈に持っているので、物語の行方を読者に委ねるようなものは作れないんです。現実をどういう視点で見るべきかというところを、若い受け手に対してキチッと提示したいですね。まあ、「PSコミック」自体、非常に自由度の高いメディアになっていますから、いろんなクリエイターの人に参加してもらって、その人ならではの作品を作ってもらいたいと思います。



渡辺浩弐

■渡辺浩弐氏プロフィール
ハイテクカルチャーの領域で活躍するマルチクリエイター。小説家としても、この春映画化された「アンドロメディア」（幻冬舎）をはじめ、話題作を次々と発表し続けている。

「PSコミック」最新ラインナップ初公開！ COMING SOON…

PlayStation® COMIC

•バスケットボール宇宙リーグ開幕！

大ヒットコミック「SLAM DUNK」の作者、井上雄彦氏がホームページ上で連載していた作品を「PSコミック」で再現。宇宙規模で行われるバスケットボール選手権を描いた物語。

ブザービーター

■発売日未定 ■価格未定 ■SCEI

INOUE TAKEHIKO BUZZER BEATER



サンプルロムで全体像が明らかに!!



▲ネットワークに存在するムービーファイルには、寂しげな表情をした少女、玲音に関する映像が記録されている。ネット上でキミをナビゲートしてくれるレインと玲音は、よく似ているのだが……？

『lain』をスタートさせると、まず目に飛び込んでくるのはＯＳの起動画面だ。このソフトではＰＳ本体をネットワーク端末に見立てており、キミはこの端末を利用して、情報ネットにアクセスすることになる。　ネットの中に入ると、１人の女の子が空中に浮かぶ記号の中に立っているのが見えるはず。彼女がレインと呼ばれるペルソナ（人格）で、周囲の記号はネット上に散らばっているデータを表している。データのアイコンをクリックすると、レインはそのアイコンを捕まえて、内容を見せてくれる。つまりレインはちょうど、ネットの閲覧ソフトのような役割を果たしているというわけだ。

こうしてキミは、ネット上に存在する無数のデータを収集していくことになる。情報の海の中で、キミは何を見ることになるのだろうか？



▲ネットの中に立つレイン。キミがデータを指定すると、レインがそれをキャッチしてくれるのだ。

これが PS版のジャケットだ

右で紹介しているのが、ＰＳ用ソフト『lain』のジャケットとなるイラストだ。玲音の指先に付いているのは、やはり血なのだろうか。血から連想されるイメージがゲーム内容に関係するものだとしたら、それは……。





14歳の少女「玲音（レイン）」と共に、仮想ネットワークの世界を探索する『lain』。これまでは断片的な情報しか公開されていなかったが、ついにサンプルロムが編集部に到着。今回は、その内容を基にして、この作品の具体的な内容を明らかにしていこう！

serial experiments lain

ETC

serial experiments
lain

11 12 (予)	
▶¥5,800	
▶パイオニアLDC	
▶MC(1ブロック)	

  [illegible]開発中のものです。※上のイメージイラストは、ビデオ版「lain」第２巻のジャケットに使用されるものです。

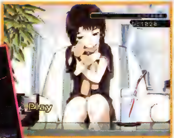
電脳空間に散らばる情報を検索&収集

階層化されたネットワークを レインのナビゲートで検索

ネットワークは縦方向に階層化して広がっており、レインはキミの指示に従って、新たなデータを探して上下に移動していくことになる。ときにはネット上で拾ったデータをレインが開けない場合もあるが、これは端末がそのデータに対応していないため。ネット上には端末のプログラムを更新するデータもあるから、これを一緒に収集することで、より多くのデータが見られるようになるのだ。

DATA 01 『MOVIE FILE』

ネット上のムービーファイルには、「玲音」と呼ばれる女の子の日常が記録されている。だがときには、異様な光景の映像が見つかることも。いったいカメラの前で、何が起こっているのだろうか？



▲ムービーファイルに映し出された「玲音」の姿は、どこにでもいそうな普通の女の子だ。映像は、そんな彼女が見せる微妙な表情をとらえている。



▼サウンドファイルの中で語られた言葉の中には、それに関係している別のデータとリンクしているものもあるのだ。



サウンドファイルには、「玲音」やその周囲の人々の語った音声が記録されている。彼女たちがそれぞれの立場で語った言葉の中に、思いもよらない真実が、隠されているのかもしれない……。

DATA 02 『SOUND FILE』

ムービーファイルやサウンドファイルの中に収録されているのは、「玲音」やその周囲の人物の、ほんの一瞬の様子でしかない。しかもそれらのデータの中には、互いに矛盾するような情報も混ざっている。できる限りのデータを集め、その中の情報をキミ自身が組み合わせていくことで、やがて「玲音」と「レイン」にまつわる"真実"が、少しずつ浮かび上がってくるのだ！

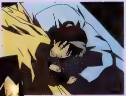
少しずつ明らかになってゆく 「レイン」と「玲音」の関係

そして、アニメーションの世界に存在するもう1つの『lain』

『lain』の存在する世界が広がっているのは、PSだけではない。全13話からなるTVアニメとしても、展開されているのだ。

TVアニメの主人公は、岩倉玲音という名前の中学2年生。やや内気だがごく普通の女の子に見える彼女のところに、自殺したはずの同級生から電子メールが届くことから、物語は始まる。この事件に興味を持った玲音は、自宅のNAVIからネットワークの世界を訪れる。それと同時に、彼女の周囲で奇妙な出来事が起こるようになる……。

TV版は、キャラクターデザインや脚本、CGなどでPS版と共通のスタッフが参加しており、互いに密接に関係しながらも、それぞれ独立した作品として楽しめるようになっている。10月からは関西地区や中部地区でも放映が開始されたほか、ビデオも現在発売中だ。



▲何の疑いもなく、確かに存在しているはずの現実世界。だがそれは、玲音の知らない間にガラガラと音を立てて崩壊しようとしていた……。



◀内気な玲音に対して、クラスメートのありすだけは、いつも彼女に優しく接してくれる。だが、NAVIに向かい始めた玲音は……。

気になる人はビデオでCHECK



◀ビデオ・LD・DVDで、第一巻が好評発売中（2話収録¥5,500／税別）。第2巻は、10月23日発売だ（3話収録¥6,800／税別）。

DENGEKI SOFT STATION

発売直前！ヒロインマリアの魅力を再研究

少女マリアの素顔に迫る



今回の『サンパギータ』の紹介は、少し趣向を変えてヒロインである"マリア"本人にスポットを当ててみよう。謎に包まれた彼女のプロフィール……その一端にでも触れることができれば、本作品の新たな一面が、かいま見えてくるかもしれない。

サンパギータ
SAMPAGUITA

▶サンパギータ

ゲーム中に見られるマリアの特徴的な行動の数々

習慣か個性か!? 食事のときに現れるマリアのクセ

マリアは、食事のときに片膝を付く。日本なら「行儀が悪い」と言われそうだが、これは主人公いわく「フィリピンの習慣〜」らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとすること。ただ、「あ〜んして♥」という恋人同士のよくやる（？）アレではなく、どちらかと言うと母性本能に近いモノのような……？



▲野菜を取ろうとしない主人公に対して、マリアは少し憮然として野菜を薦める。この辺は、駄々っ子に言い聞かせる母親のよう。それが現在の関係？

Check

★片膝を立てながら食べる
★（食事の）相手に食べさせたがる

身に付いた生活習慣に注目してみよう

マリアが初めて主人公のアパートを訪れたときも、驚くほど部屋をピカピカにしていた。もっとも、一宿の恩に対する、着の身着のまま（＋記憶喪失）の彼女にできるレベルのお返し……という意味もあるだろうただ、本編中に挿入される掃除シーンの多さから考えても、かなりのキレイ好きと考えて問題ないハズだ。



◀取り組む姿は真剣そのもの。彼女の国では、やはり家事＝女性なのだろうか？



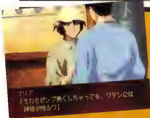
▶両手がふさがっていたので、ついつい足で。ほほ笑ましいシーンだね…それにしても器用だ(笑)。

Check

★かなりのキレイ好き
★足（の指）を器用に使う

キミは彼女のことをどれだけ理解できるか!?

「やるドラ」シリーズの前2タイトルでも、〝記憶喪失の少女との同居生活〟が描かれて（もしかすると、これはシリーズ共通のお約束？）きた。だがマリアは、見るからに育ってきた環境も生活様式も違うであろう〝異国人〟。本編中でも、〝記憶喪失〟という問題よりさらにクローズアップされている部分だ。ここでは、そんなマリアの私生活がのぞける本編中のエピソードをピックアップ、彼女の〝人となり〟を検証していくことにする。マリアとの幸せな生活を送るために越えなくてはならない問題……〝人種の壁〟を取り払うためにも、しっかり理解しておこう。また同時に、本作の持つテーマの深さも感じ取ってほしい。



◀飢餓で苦しむ子どもたちに、やけに同情的なマリア。あいまいな過去の記憶に共感する部分が？

金銭に固執しない自由奔放なスタイル

注目したいエピソードは「共同募金に惜しげもなく1万円を入れるマリア」である。楽ではない生活の中で、なぜそんなことを？　「お金がなくても、自分には食べる物もアナタ（主人公）もいる」と笑顔でマリアは応える。そしてさらに印象的なのは、「神サマがいるから」というセリフ……この辺は、やはり日本人にはない感覚だろう。

Check

★寄付の対象となる子どもたちに同情的
★かなり敬虔（けいけん）な信仰心を持つ？

彼女（マリア）の献身的な愛情は誰に向けられる？

シナリオが進めば、主人公とマリアの仲も親密に……　だが、同時に取り戻しつつある記憶の中の人物〝ボーイ〟。誰だかはわからない、でも大切な人なのは間違いない。そして今、マリアにとって〝大切な人〟になりつつある主人公。彼女は自分の思いの矛盾に苦悩する……こんなシーンもある。〝愛する人には一途に尽くす〟これは、彼女自身の性格？　それとも国民性の違い？



▲身体を密着させるのは、愛情表現だろうか。



▶浮気が出来ないのは、純粋な心の証か？

Check

★仲の良い相手に大胆（？）
★複数の人間を同時に愛せない？

マリアの生の言葉を感じ取ろう



流暢に日本語を話すとはいえ、やはり母国語はとっさに出てしまうモノ。それは、「やはりマリアは外国人だ」と再認識してしまう瞬間でもある。ここでは、その中でも作品のキーワードとなる単語を集めてみた。

●作品中に登場する言葉のいくつかを紹介●

【バハラ・ナ（BAHARA NA）】　意味は「なんとかなるさ」。あとは神様がどうにかしてくれる、という宗教的な意味合いも？

【サラマット（SALAMAT）】　「ありがとう」のこと。ボーイの命を救った主人公に対して、彼が感謝を込めていった言葉だ。

【マブハイ（MABUHAY）】　意味は「乾杯！」。なんとなく、日本語と語感が似ているところがおもしろい。

【ダヒル・サ・ヨ（DAHIL SA IYO）】　フィリピンの古い有名なラブソング。「あなたのために」という意味らしい。

【サンパギータ（SAMPAGUITA）】　白い花を持つフィリピンの国花。香りが強く、フィリピンでは自動車の室内に飾る習慣がある。日本でいうジャスミンのこと。

恒例の公式ファンブック発売！



オフィシャルやるドラファンブック「サンパギータ」
●10月15日●¥2,500（税別）
●ソニー・コンピュータエンタテインメント

◀美麗ビジュアル＆全グッドエンドのデータ入りCD付き！

「やるドラ」といえば、この公式ファンブック＆主題歌シングルは、もうお約束。今回は、公式ファンブックを3名様にプレゼント！　欄外のあて先まで送ってね。

「Hold On」
●10月21日
●¥816（税込）
●SPE・ビジュアルワークス



ファンブックプレゼントのあて先

住所・氏名・年齢を明記の上、〒101-8305　㈱メディアワークス電撃プレイステーション編集部「サンパギータ」ファンブックプレゼント係まで。しめ切りは10月22日（消印有効）。発表は今後の「やるドラ」ページで行います。ご応募、お待ちしております！



注目の学園祭当日&サブキャラを紹介!!

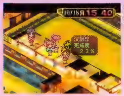
星の丘学園物語 学園祭

押さえておきたい「ゲームの見所」!

ゲームのメインとなるのは各クラブのお手伝い。プレイヤーは出し物の準備作業を手伝いながら、学園祭当日までにお目当ての女の子と仲良くなるのだ。以下に『学園祭』の特徴的なポイントをチェックしよう。

Point1 軽快なシステム

基本は各ポイントを選択しての場所移動だ。ＭＡＰ上にはＳＤキャラが表示されていて、誰がどこにいるのかが一目瞭然。お目当ての女の子だって簡単に見つけることができる。さらに授業時間などはスキップされるので、１カ月間の学園生活のおいしいところだけを軽快に楽しめるぞ。



◀放課後の準備時間には、出し物の完成度も表示される。

Point2 魅惑のイベント

キャラの好感度が高いほど、イベントの発生率もアップ！　手作り弁当を一緒に食べたり、寮まで迎えにきた彼女と登校するといった嬉しいシチュエーションもある。こんな恋愛イベントがほとんどのキャラに用意されているのだ。



恋愛SLG	星の丘学園物語 学園祭
10/22	▶¥5,800
	▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)

総勢20名近くのキャラとの恋愛イベントや、何度でも気軽に楽しめるテンポの良さが魅力の恋愛ＳＬＧ『学園祭』。今回も独占入手したイメージビジュアルと共に、ゲームの見所を紹介していくぞ。また、発売直前ということで、クライマックスとなる学園祭当日の模様も初公開！　学園祭特有の活気が、どのように表現されているかチェックしておこう。



学園祭までの数日間一緒に頑張ろうね

物語を盛り上げるサブキャラたち

物語に花を添えるサブキャラのプロフィールを紹介しよう。彼女(彼)たちにも魅力的なイベントがいくつも用意されているぞ。



桜井陽子

薬品に関する知識が豊かで、科学部の部長を務めている。入学以来、ある大きな研究をしているらしい。



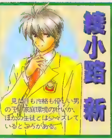
橋本直樹

運動とコンピュータが得意な、たくましい感じのする同級生。イタズラと女の子が大好きらしい。



小泉玲子

演劇部の副部長で、文芸や演技指導が得意な女の子。洞察力が鋭く、演劇部を切り盛りする中心人物。



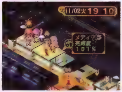
綾小路新

見た目も性格も優しい男の子。家庭環境のせいか、ほかの生徒とは少々ズレているところがある。



いよいよ学園祭当日みんなの苦労の成果は？

わずか1カ月という短い準備期間が終わると、いよいよ学園祭本番がスタート。基本的な流れは変わらないが、この日は校内各所にクラブの出し物（イベントやミニゲーム）が用意される。出し物は完成度に応じて内容が変化する。自分が手伝っていた部の出し物が、ちゃんと完成しているのを見るのは嬉しいぞ。





▲学園祭前日は、夜遅くまで準備作業ができる。学園祭特有の高揚感が伝わるかな？

◀当日は楽しげな出し物がいっぱい。すべての出し物を完成させよう。

科学部 10式（イチマル）パワードスーツ出撃！

いきなりＳＦっぽい連続写真に驚くかもしれないが、実はこれも学園祭の出し物の1つ。科学部の2年の歳月と、予算の暴力ともいうべき浪費の成果「10式パワードスーツ」なのだ！　ゲーム中では迫力の射撃シーンがポリゴンムービーで再現されるぞ。もちろん、実弾射撃ではない……はず（笑）。





▲ついにやってきた発表の瞬間。果たして今までの苦労は報われるのか？





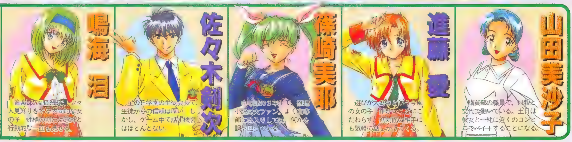
▲午後の発表会を控えて最後の追い込みに入る部員たち。普段は物静かな女の子も、このときばかりは健気に頑張る。

そして後夜祭へ……

盛況のうちに学園祭が幕を閉じるといよいよ後夜祭が始まる。後夜祭ではもっとも完成度の高かったクラブが表彰される、ちょっとしたイベントが見られるぞ。また、後夜祭までにお目当ての女の子と仲良くなっていると、2人だけの後夜祭が待っているのだ。



◀待ちに待った告白の瞬間！この後、約束の場所へ向かうと……。



鳴海 泪
音楽部の副部長で、少々人見知りをする内向的な女の子。性格の割には意外と行動的な一面も見せる。

佐々木剣次
星の丘学園の生徒会長で、生徒からの信頼は厚い。しかし、ゲーム中で話す機会はほとんどない。

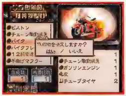
篠崎美耶
中等部の3年生で、推理小説の大ファン。よく各部に出入りしては、何かを調べ回っている。

進藤 愛
遊びが大好きという今風の女の子。細かいことにこだわらず、初対面の相手にも気軽に話しかけてくる。

山田美沙子
購買部の職員で、母親と交代で働いている。土日は彼女と一緒に近くのコンビニでバイトすることになる。

トイズドリーム

発明SLGの最新情報公開



◀やはり気になるのは、「どんな物が作れるのか？」ということ。その辺も、下で詳しく紹介しているぞ。

発売も迫り、1歩1歩完成へと近づいてきた超期待の発明SLG『TOYS DREAM』。今回は、入手した最新のサンプルロムをプレイして得られた気になる新情報を、余すところなくバッチリと紹介していこう。

SLG TOYS DREAM
11/26（予）
▶¥5,800
▶KSS
▶MC（2ブロック）

キャラクターによる得意分野の違いに注目！

主人公たちの持つ発明ジャンルの得手不得手。ここでは、実際にどんな物を作成出来るのか、その一部を紹介しよう。なお、これらの作成物は、彼らのパラメータにより変化する。育て方次第では、万能キャラを作ることも可能だ。

やはり機械類はオマカセ!?



マックス

以前にも紹介した通り、乗り物系には強いマックス。特に自動車類は、彼の独壇場といえるだろう。そのほかの分野でも、そこそこ頼れるようだ。



▶これがあれば、行動範囲も広がる。序盤の目標の一つ

ノーマルカー
シャーシ、ガソリンエンジン、鋼鉄のボディ、皮から作成。レトロな雰囲気のオープンカーだ。

代表的な作成物
ピストン、手曲げマフラー、ヘッドバルブ、ガソリンエンジン、チェーン駆動装置、ステアリング、自転車フレーム、金属拡声器

紙と鉛筆が彼女の必需品



ミオ

発明品の中には、作成に設計図が必要な場合もある。ミオは、その設計図を作ることを得意としている。ほかにも、日用品や小物類なども作れるぞ。



▶これに限らず、設計図は早め早めに作成しておこう

バーナー設計図
必要なのは、紙と鉛筆。これさえあれば、ガスバーナーの作成も可能になる。作成の幅が広がるぞ。

代表的な作成物
製紙機設計図、ろ過装置設計図、養卵器設計図、溶鉱炉一改設計図、ダウンジャケット、鳴くぬいぐるみ、ダウジングロッド



▶お酒といえば、酒場。売りに行けば、稼げるかも？

レ・キャスパール
真紅のブドウ、樽から作るワイン樽。ここから瓶詰めの酒にするのは、他キャラでもOKだ。

代表的な作成物
黒色火薬、打ち上げ花火、マッチ、まんが爆弾、キャスパール樽、リーデン樽、ブートン樽、ゲルゲ樽、レ・キャスパール

爆発物のプロはお酒も得意？



ベレッタ

爆発物が得意と紹介してきた彼女。意外にも酒造りの才能も持っているのだ。ほかにも、細かくない仕事なら、何でも結構こなしてくれるぞ。



▶電器製品の多くは、ゲーム後半でお世話になるぞ。

冷蔵庫
材料は冷却装置、鉄板、ワイヤー、天然ゴム。時代設定が近代なので、かなり先進的な発明かも？

代表的な作成物
電球、電灯、電池、真空管ラジヲ、電子レンヂ、扇風機、掃除機、LSI、モーター、ルビーレーザー、ノーマルアーム

精密機械ならメンバー随一？



ピート

電気関係の工作が得意なピートだが、序盤では高度な電器製品は作れないのが残念。1歩先を行く新発明が、ピートの特徴だ。

序盤から移動可能なポイントを紹介!

この『ＴＯＹＳ〜』は、フィールドに点在する町（や施設）を移動しながらゲームを進めていくわけだが、実はその範囲というのは非常に広い。ここでは、そんな広大な土地の中から、ゲーム序盤で訪れることのできるいくつかのポイントを紹介しよう。これだけの範囲でも、資材の回収、仕事の依頼、アイテムの売買など、ゲームの基本的な部分は押さえられている。また、ゲーム開始直後は、各ポイントへ道が繋がっていない。そんなときは、行き止まり地点で〝道の探索〟をすれば、新たな道を発見することができる。

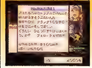
研究所でできること

アイテムの作成
ゲームのスタート地点であり、ホームグラウンドでもある研究所は、アイテムの作成ができる唯一の場所。材料だけそろっても、作成できる人間がここにいないと意味がないぞ。

倉庫の整理
作成したアイテムや原材料も、研究所の倉庫にしまっておくことができる。上とは逆に、原材料を入手しても、倉庫に入れない限り、それを使うことはできないので注意。

ヴェローチェ

マックスと縁の深い、車の整備工場・ヴェローチェ。ここでは、機械部品調達の依頼を受けることができる。ある程度、小物（ネジ、歯車など）を作ってから受けるといい。



酒場



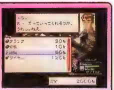
ここでは、酒場にちなんだ依頼のほか、作成したワイン類の売却も可能だ。また、客から役に立つ情報を得ることもできる。

雑貨屋

序盤では作りにくい、レンズやチューブタイヤなどが売っている（割と高価）ほか、作成したアイテムも買い取ってくれる、



工務店



クランクや歯車などが比較的安価で売っている。依頼を受けて間に合いそうもないときなどに有効。　部品類の売却もＯＫだ

研究所の森



木材を採取することができるが、有限。考えて取らないと後悔するかも。

製材小屋

斧を修理に出した木こりがいる。あとで、その斧を修理するイベントが発生するぞ。イベント後、木材が購入できるようになる。



パン屋

自家製のパンを売ってるお店。ここの主人は、自分の鶏が卵を産まなくなったことを悩んでいるが……、力になれるのかな？



精肉工房

熱病の後遺症に苦しむ肉屋の主人がいる。彼が回復する日は来るのだろうか…。



小麦畑

農作業に疲れた人たちがひと休みしている。序盤では、とくに有益な話が聞けるわけではないが、物語が進むとあるいは……。

スクラップ置き場

ここでは、クズ鉄が回収できる。クズ鉄は、回収しても少しずつ補充（というか廃棄）されるようだ。



坑道入り口

電器製品に不可欠な、銅の購入が可能。また、アルバイトをすることができるので、緊急時の資金調達にはいいだろう。採掘のアルバイトは体力アップにも最適だ。



ルフナの骨董屋



玩具や小物を買い取ってくれたり、依頼を仲介してくれる。看板娘（？）のルフナにつられて、ついつい訪れてしまう。

雑貨屋

ミオ御用達、紙と鉛筆が売っている店。自分で作れるようになるまでは、お世話になるハズ　雑貨類の売却もできる。



村の広場



村人が集まる広場、村長から依頼を受けることができる。ここにいる物知りおじさんには、ちょくちょく世話になるだろう

猫モード&皐月のストーリーなどを紹介

恋愛SLG

猫なカ・ン・ケ・イ

11月(予)
- ▶¥5,800
- ▶ビクターソフト
- ▶MC(1ブロック)



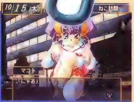
猫なカンケイ

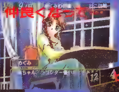
ひょんなことから猫に変身できる「猫目石」を手に入れてしまった主人公と、女の子たちの恋愛を描いたラブコメSLG『猫なカ・ン・ケ・イ』。今回は、このゲームのポイントとなる猫モードと南雲皐月のメインストーリーなどを紹介しちゃうぞ。

コミカルな恋愛SLG

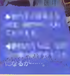


猫モード 女の子のヒミツを聞き出しちゃおう!











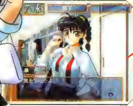
猫日記

南雲皐月編

皐月は軟派な男が大嫌いな女の子。そんな彼女とのストーリーを主人公の「猫日記」（笑）で紹介していこう。



南雲皐月
CV：三石琴乃



10月７日（水）
俺のこと嫌ってない？

軟弱な男が嫌いなのはわかるけど、自分からぶつかってきたのに「気をつけろ」はないよな～。



11月15日（日）
悲しすぎる皐月の過去

いつものように猫になって皐月の家に遊びにいくと、皐月の悲しい過去の記憶が俺の頭の中になぜか浮かんできた……。



11月16日（月）
文化祭でもがんばってるね

がんばってウエイトレスをしていた皐月。本人に言ったら殴るだろうけど、かわいい制服がよく似合ってたよな。



12月４日（金）
心に秘めた熱い思い

猫になって遊びにいくと、瞳に涙を溜めた皐月が自分に好きな人がいることを教えてくれた。それってもしかして……。



12月11日（金）
スポーツはやっぱり得意

待ちに待ってたスキー教室。スポーツ万能の皐月は、スノーボードでさっそうと滑り降りてきた。それにひきかえ俺は……。

12月20日（日）
空手大会



大会に向け、努力してきた皐月。そんな彼女のがんばりを知っている俺は必死に応援した。そして、ついに……！

CHECK 女の子たちはみ～んなオシャレ♥

このゲーム[illegible]女の子のように[illegible]な[illegible]彼女たちの[illegible]できる。[illegible]女[illegible]っ[illegible]



[illegible]ことができるのだ。



ワタシの忍者ルック似合うデスカ？



[illegible]



ジーナ桂城
CV：[illegible]

AVG

サウンドノベル・エボリューション！

弟切草 蘇生篇

「サウンドノベル」の記念すべき第1作目「弟切草」が、ついにPSで蘇る！
襲いかかる恐怖の連続に、キミは耐えることができるか……？

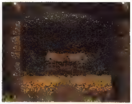
2月(予)
▶¥4,800
▶チュンソフト
▶MC(ブロック数未定)

衝撃のホラーストーリー復活！

「サウンドノベル」という新しいジャンルを生み出し話題を呼んだ「弟切草」が、6年の時を経て帰ってきた。このPS版「蘇生篇」では、すべてのグラフィックが新たに描き直され、SFC版とはまた違った雰囲気で遊べるようになっている。ゲーム中には数々のムービーも盛り込まれ、さらなる緊張感を味わうことができるのだ。そのうえ、新たに「奈美編」というシナリオが追加され、プレイヤーの恋人である奈美に隠されていた新事実が、ここで初めて明らかになる。SFC版をプレイした人でも、新鮮な気持ちで楽しむことができるぞ。

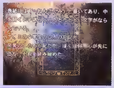


▲まるで絵画のような質感のグラフィック。いまだかつてない、独特の雰囲気をかもし出し、よりいっそう恐怖感をかきたてるのだ。


▶物語の舞台となる「謎の洋館」。足を踏み入れたとたん……!!

『弟切草』はこんなゲーム

主人公と恋人の奈美が迷い込んだ不気味な古い洋館。『弟切草』は、この館で起こる奇怪な出来事を、マルチシナリオで体験していくAVGだ。プレイヤーはテキストを読み進めていき、途中で出てくる選択肢を選んで自分の行動を決めていく。選択しだいでストーリー展開が大きく変化していくので、何度でも楽しむことができるのだ。もちろんエンディングも多数用意され、特定のエンディングを迎えることで出現するシナリオもある。また、ある条件を満たすことで、ちょっとエッチなシナリオ「ピンクのしおり」が楽しめるように なる。もちろんPS版でも、この隠しシナリオは遊べるぞ。

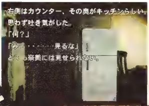

▶何度もプレイして、さまざまな展開を楽しもう。ちなみに、1回のプレイ時間は1時間半くらいだ。

PS版ならではのリニューアル！

MOVIE

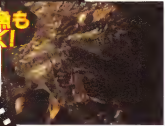
ムービー 美麗ムービー盛りだくさん！

PS版ならではのムービーシーンは、映画的な趣向を取り入れた美しいものに仕上がっている。物語の重要なところでムービーが挿入され、緊張感たっぷりの迫真の演出でゲームを盛り上げていくのだ。とにかく、このムービーのすごさだけは実際に見てみないとわからない。11月16日発売の「電撃PS-D12」でこのムービー集を収録しているので、キミの目で実際に確かめてほしい。



◀テキストを読み進めていき、次の展開に移り変わる場面などに効果的にムービーが挿入される。

▼SFC版を遊んだ人ならピンとくる怪魚。物語の重要な謎の一部であるこの怪魚は、PS版になってグロテスクに動くようになった！



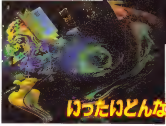


SCENARIO

新シナリオ 奈美の秘密が明らかに！

新たに追加された「奈美編」では、いろいろと謎が多かった奈美の行動や素性が明らかになる。SFC版では終始主人公の視点で物語が進んでいったが、PS版ではシナリオの途中でザッピング（主役変更）が起こる場面があり、奈美の視点で物語を進めることができるのだ。主人公は奈美と何度かはぐれることがあるが、その間に奈美が何をしていたのかを知ることができるぞ。はたして奈美は、どんな行動をとっているのか。そして、隠されていた事実とは？


▶「奈美編」で見られるグラフィック。このウエディングドレスの意味はいったい……？



◀この洋館に新たな部屋が発見された！ 部屋が奇妙にゆがんでいるが、いったいどんな謎が隠されているのか？

RPG

みつめてナイトR 大冒険編

数多くのファンを集めた純愛SLG『みつめてナイト』の女の子がRPGで登場！
今回は新システムを中心に、『～R』の魅力を徹底チェック!!

11|26
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(2ブロック)
★

ファンタジーの世界で展開される大冒険物語!!



ライズ
冷静沈着。5人の中で一番戦いというものを理解している。得意武器はレイピア。

『みつめてナイト』に登場した魅力的な女の子たちが、本編とまったく異なるパラレルワールドを舞台に大冒険！　コナミとレッドカンパニーが贈る本格派RPG『みつめてナイトR 大冒険編』が、いよいよ登場だ!!　今回は、本作に導入された3つのシステムを、一気に紹介していくぞ！



◀女の子たちとの冒険を描く、本格派RPG！



2人の女の子と一緒に冒険の旅へ！

◀本作では5人の女の子の中から2人を選んで冒険するのだ。

C.T.S. ―システム①―

女の子とのコミュニケーションによってストーリーが変化する！

普通のRPGではメッセージのやり取りだけで終わってしまう"会話"。しかし、本作ではパートナーに選んだ女の子との何気ない会話やその反応を視覚的に間近で楽しむことができる。これが「C.T.S.」と呼ばれるシステム。しかも、女の子たちへの接し方によって冒険の内容が変化していくのだ。



◀会話中に選択肢が発生することもある。



レスリー
きつい性格に受け取られがちだが、実は相当な寂しがり屋。得意武器はナックル。



▶女の子との楽しいおしゃべり♥



▲女の子とのコミュニケーションの取り方次第で、冒険の未来が変わる！

GR.I.F.O.N. ―システム②―

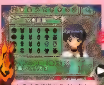
装備する武器や防具に応じて女の子のコスチュームも変わる！

このシステムは、女の子の装備を変更するとともに、その結果が瞬時にグラフィックへ反映するというもの。つまり、女の子の装備状態をビジュアル的に見せる新しいインターフェイスなのだ。そして、用意された武器や防具はなんと200種類以上！　装備の組み合わせは19億通り以上にもなるのだ!!



ソフィア
温厚な性格。1人で家族の面倒見るしっかりとした性格。得意武器はソード。

◀装備メニュー画面で武器や防具を変更すると……。



▶女の子の装備がダイレクトに変わる！

装備を付け替えると





▲"みつめてモード"を使えば、女の子の全身を見ることも!!

グラフィックチェンジ!!



ハンナ
とても活発で明るい性格のスポーツが大好きな女の子。得意武器はブーメラン。

BATTLE ―システム③―

大迫力の戦闘シーン

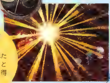
RPGである以上、気になるのが戦闘シーン。『R』では、プレイヤーはパートナーの女の子2人と一緒に、剣と魔法を駆使しながら敵と戦うぞ。魔法には"通常魔法"のほか、主人公と女の子が協力して使う"恋愛魔法"もあるのだ！



リンダ
文武ともに優れた才女だが、ちょっとタカビーな面も。得意武器は



◀視点はクオータービューで展開する。



▲魔法のエフェクトもバッチリ！　迫力満点。

　※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

RPG

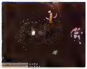
ルナティックドーンIII

パソコンで大ヒットしたRPG『ルナティックドーン』。自由な冒険をコンセプトに、英雄を目指すもよし、アイテム研究家になるもよし。自分だけの物語を作ろう。

12月中旬予定
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC(ブロック数未定)
DC(AC非対応)
★

自由な冒険世界『ルナティックドーンIII』の魅力を大紹介!

明確なストーリーがない、自由な冒険をテーマにした『ルナティックドーンIII』。プレイヤーは1人の若者になり、広大な世界で生活していくのだ。普通のRPGのように、冒険者として暮らしてもいいし、植物を育てたり、アイテムを作って生活してもOK。自分だけの物語を作り上げよう。

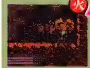


◀仲間と一緒ならダンジョンでも心強い

POINT 1 ホームワールド

プレイヤーが拠点として生活するホームワールド。ここは最初、地水火風の4精霊と、光、闇、秩序、混沌の4人の神の力のバランスがちょうどいい状態で存在している。ところが、プレイヤーがホームワールドや、冒険の舞台になる平行世界で取った行動によって、ホームワールドの気候や町並みなどが変化するのだ。

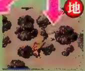




▲火の精霊の力が強まると、川に溶岩の流れる、こんな世界になってしまうのだ。



▲水の精霊の宝を探したり、雨を降らせるなど、水関係の冒険が多いと町中湿地帯に…。



▲地の精霊の力が強くなると、草木は枯れ、町が砂漠になってしまうなんてことになるぞ!

POINT 2 リンクゲート

『ルナティックドーンIII』最大の特徴がこの"リンクゲート"。これは主人公が生活するホームワールドとは違う次元に存在する平行世界への出入り口。主人公は、ホームワールドだけでなくリンクゲートを通って別世界で冒険を繰り広げることもできるのだ。リンクゲートの先の世界はここで紹介している3つの方法により決定。ほとんど無限に近い、冒険世界が広がっているぞ!

行き先不明? ランダムで別世界へ!

通常リンクゲートは、どの世界へ飛ばされるかわからない不安定な状態にある。このため、なにも使用しない状態でゲートに入ると、入るたびに異なる世界へ行くことになるのだ。もちろん、どんな世界でも主人公が果たすべき明確な目的は存在しない。ホームワールドと同じように自由な冒険ができるぞ。また、好きなときにホームワールドに戻ってくることもできるぞ。

いざ!大冒険 KEYアイテムで別世界へ!

ホームワールドや、平行世界で冒険をするうちに"KEYアイテム"と呼ばれるアイテムに出会うことがある。簡単には見つからないこれは、リンクゲートを通過するときに使用することである特定の平行世界へ行けるようになるアイテムだ。KEYアイテムを使用して行く平行世界には、様々なイベントが用意されていて、それまでとは違う大冒険に出会えるだろう。

属性を見極めろ! CD・メモリーカードで別世界へ!

リンクゲートを通って移動すると、通常行き先は不明。ところが、このときPS本体に音楽CDや、メモリーカードをセットすることで、行き先をある程度限定できるぞ。CDやメモリーカードをセットすると、地水火風か、光、闇、秩序、混沌のどの属性かが判定される。この後ゲートを通過することで、その属性の平行世界に行けるようになるのだ。

POINT 3 キミだけの冒険を楽しむ"自動シナリオ生成システム"!

宅配、誘拐など1つの依頼を主人公が受け、実行するとそれに関連したシナリオが次々に生み出されるシステムが"自動シナリオ生成システム"。あらかじめ用意されたわけではなく、その場で生み出されるためシナリオは無限に近いバリエーションがあるぞ。

依頼

たとえば、とある人物から「Aというアイテムを盗んできてほしい」と依頼されたとする。ここで、主人公が依頼を受けなかったり、受けても失敗すると…。また、依頼を受け見事に成功すると…。

あるアイテムを盗んで欲しい

受ける

アイテムを盗め!

『ルナティックドーンIII』は自由な冒険がコンセプト。つまり主人公を悪の道に染めることもできる。そこで…依頼を受けて、見事に成功! ところが、盗みをはたらいた主人公は…。

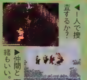


▶店のおやじを殺して…ゲット。

断る

盗むなんて依頼は受けられない、そこで断ると…。今度は、前の依頼にあった「Aというアイテムを盗んだ泥棒を捕まえて欲しい」との依頼が!

アイテムドロボー ○○を捕まえて欲しい



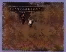
◀1人で捜査するか?

▶仲間と一緒もいい。

指名手配!?



失敗



成功



さらなる冒険へ…

  ※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです

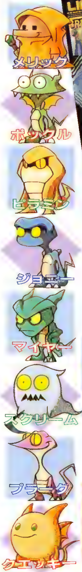
ACT

ギャングウェイ・モンスターズ

ベーゴマ風のバトルに育成要素を盛り込んだACTが登場だ。
個性豊かなモンスターたちを操り、世界最強を目指せ!!

10 15
▶¥5,800
▶SME
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)
★

モンスターたちを鍛え上げ、最強の使い手を目指せ！





円形のリングで大激突！

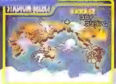
▲2P対戦も白熱！
自慢のモンスターで勝負だ。

高速で回転するベーゴマ風のマシンに乗ったモンスター同士を、巨大な円形のスタジアムでぶつけ合い、強さを競うこのゲーム。プレイヤーはモンスターを育成し、彼らを操作して激しいバトルを繰り広げる。独特の操作感覚が要求されるバトルは楽しさ満点！　60種類に及ぶ登場モンスターも、それぞれユニークな攻撃方法を持ったヤツばかりなのだ。また、強いモンスターを育てるためには、バトルで経験値を稼ぐだけでなく、ショップでパーツを購入してモンスターの乗るマシンを強化することも重要だ。世界各地を転戦しながら、最強のモンスタートレーナーを目指していこう！



主人公

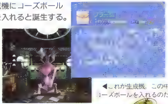
ことを夢見ている少年。行方不明の兄を捜している。



▶世界には6つのスタジアムが存在する。強い敵を求めてバトルを繰り返そう。

モンスターを生成&パワーアップするには？

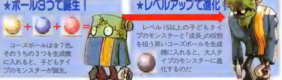
モンスターは、特殊な生成機にコーズボールと呼ばれるモンスターの素を入れると誕生する。誕生するモンスターはボールの組み合わせで変化するぞ。ボールはショップで買えるほか、戦いで入手できる場合もアリ！　たくさんのボールを集めて強力なモンスターを作り出そう。



◀新モンスターが誕生 イツはどんなヤツかな？

◀これが生成機。この中にコーズボールを入れるのだ

★ボール3つで誕生！



コーズボールは全7色。そのうちの3つを生成機に入れると、子どもタイプのモンスターが誕生。

★レベルアップで進化！

レベル15以上の子どもタイプのモンスターと「成長」の役割を担う黒いコーズボールを生成機に入れると、大人タイプのモンスターに進化するのだ

モンスターの乗るベゴマを強くするには？

「ベゴマ」とはモンスターがバトル時に乗る乗り物。３種類のパーツで構成されていて、それらを強化することにより移動スピードや旋回力がアップする。パーツは競技場にあるショップで購入することができるぞ。



ベゴマ

◀モンスターは必ずベゴマに乗って戦う。ベゴマの性能は勝敗にも影響するので、整備は手抜かりなく。



▲戦いに勝つと賞金がもらえる。それを使ってパーツを購入するのだ。

準備ができたら、いざ勝負！

戦いは１対１で行われ、敵のライフをゼロにすれば勝利となるぞ。敵にダメージを与える攻撃が出せるのは、攻撃ゲージが最大になったときだけ！　攻撃ゲージは敵に体当たりをすれば溜まるので、戦いが始まったらまず体当たりを仕掛けるのがポイント。攻撃はそれからだ。

ライフゲージ
モンスターのライフを表すゲージ。○/○という表示は残量を数値化したもの。

攻撃ゲージ
敵に体当たりをすることで溜まるゲージ。これが最大になっていないと攻撃を繰り出すことができない。確実に敵に体当たりを決めていこう。



アイテムは戦いで勝てば手に入る。攻撃力、防御力、入手経験値、入手賞金アップなど種類は多数。



体当たりでゲージを溜めて

◀体当たりをする位置やスピードによって溜まるゲージの量が異なる。

アタック!!



▶魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多種多様。使いやすい攻撃はどれかな？

　※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです

AVG

ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ） デラックス

いよいよ発売間近となったアニメチックアドベンチャー『メタモルV』
今回は、システムのおさらいと前半部のストーリーを紹介しよう！

10|15
▶¥6,800（CD2枚組）
▶毎日コミュニケーションズ／フェイクラフト
▶MC（1ブロック）
AC（DS対応）

発売直前の『メタモルV』！ 第1話～特別編までを大紹介！



この『メタモルV』は、5人の女の子たちが成長ヒロイン「メタモルV」となり、悪い宇宙人から地球を守って戦うAVG。ゲームの基本となるAVGパートでは、メッセージが表示されずフルボイスでストーリーがスムーズに進んでいき、TVアニメ感覚で楽しむことができる。また、主人公である新条咲慧の感情を選択する新会話システム「ALIS（アリス）」により、メンバーの信頼値と会話の流れが変化するぞ。今回は、PS版で新たに追加されたシナリオを含む前半部のストーリーを紹介！　メタモルファン必見の特製キャラクターカードプレゼントも要チェックだ！

特製キャラクターカードセットを5名様にプレゼント
ファンは必ずGETせよ！



くわしくは163ページを見てネ♥

AVGパート

キャラとの会話中に主人公の感情を、強気、冷静、弱気の中から選択することにより、物語の流れやメンバーの信頼値が大きく変化するぞ。



戦闘パート

敵との戦闘では、AVGパートで手に入る「キーワード」を合成することで、メタモルアタックや超必殺技といった強力な攻撃が繰り出せるぞ。



第1話 赤い成長！



新城咲慧

転校生、新条咲慧（ささえ）（レッド）。彼女がかもめ第三小学校で仲良くなった南百合麗子（ブラック）、友恵もえ子（イエロー）には目的があった。現在リーダーを失っているメタモルVに、リーダーとしての〝レッド特性〟を持つ、咲慧を勧誘することだった……。



▶このメタモルブレスレットが咲慧の運命を大きく変える。

第2話 青い閃光！ メタモルブルー登場



◀親友である麗子の説得は捺紀の心に届くのだろうか。

休職中の佐山捺紀（なつき）（ブルー）は、メタモルVのサブリーダー。彼女は自分のミスで先代リーダーを負傷させたことに責任を感じ、戦うことを拒否。繰り返される敵の攻撃に、咲慧は捺紀を復活させることを決意する。はたして説得は成功するのか？



佐山捺紀

第3話 紫の衝撃！ パープルのピンチ



高杜くるみ

高杜くるみ（パープル）と、もえ子は仲が良くない。高飛車でせっかちなくるみには、もえ子の気弱でとろい性格が我慢できないようだ。2人の仲の悪さには咲慧も頭を悩ませる。そんな折、くるみが行方不明になってしまう……。



▶くるみともえ子、2人の相性はまさに水と油だ。

特別編 銀色の記憶！



◀かつてのパートナー出現によって、長官の過去が明らかに？

メタモルVの長官である大紋字から呼び出された咲慧たちは、UFO目撃事件の調査を命じられる。普段は命令するだけの長官も同行して、現場に到着した一行。その前に、長官のかつてのパートナー、シャロンが現れた。



大紋寺激



AVG

ミザーナフォールズ

クロックタワーでおなじみのヒューマンからサスペンスタッチのAVGが登場

12月（予）
▶価格未定
▶ヒューマン
▶MC（ブロック数未定）★

始まりはクリスマスの惨劇…

デンバーから南西に300kmほど離れた、ロッキー山脈の麓にある平和な町・ミザーナフォールズ。この町で、クリスマスに女子高生キャシー・ブラナリーの遺体が発見された。彼女の全身には動物のツメによると思われる傷跡があった。さらに7時間後、今度はキャシーと同じ高校に通うエマ・ローランドが失踪してしまう——というサスペンス風のストーリーで展開される3D・AVG『ミザーナフォールズ』。プレイヤーは、エマに想いを寄せる同級生・マシューとなって、彼女の探索に乗り出すことになるのだが、また新たな事件が！

プレイヤーの行動がすべてを変える！

ゲームの期間は1週間で、マシューの行動によって発生するイベント、展開などが変化する。無事に事件を解決できるか、それともバッドエンドで終わるかはプレイヤー次第なのだ。



▶移動には車を使用することもできるのだ。うまく使おう。



◀携帯電話で誰かに連絡を取ることも可能。

▼ゲーム内では、リアルタイムに時間が進行していて、24人のメインキャラたちは独自のリズムで生活をしている。また、彼らには主人公に対する好感度が設定されているらしい。





▲マシューはエマの捜索を通して、平和そうに見えたこの町の影の部分を知り、さらに大きな事件に巻き込まれていくことになる。果たしてエマは無事なのだろうか!?



◀ただ、情報を集めるだけでなく、走る、殴る、脅すなどACT的な要素もある。

育成SLG

Wizard's HarmonyR

ウィザーズハーモニー シリーズ第3弾は、新システム搭載でさらにパワーアップ！

11/26（予）
▶¥5,800
▶アークシステムワークス
▶MC（1ブロック）

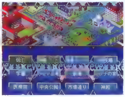
おもしろ楽しい学園生活だ！

「ウィザーズハーモニー」シリーズの3作目となる『R』は、基本的なシステムは前2作と同じで、1週間のスケジュールを入力、実行してキャラを育てていく育成SLGだ。ただし、今回は主人公ナッツ・ティアンズを育てるだけでOK！　ほかのキャラは自分でスケジュールを組んでくれるので快適にプレイできる。また、月の初めなどには先輩のライラから事件の調査を依頼されることもある。そんなときはスケジュールに「探索」を組み込んで、事件を仲間と調査しよう。1カ月の間に手がかりをつかめれば、事件を解決できるぞ。もちろん、イベントは質・量ともに大幅にパワーアップしているのだ。





▶これがスケジュール入力画面。右にはメンバー間の相性が表示されるので便利だ。



◀休日はマップ移動で好きな場所に行ける。キャラに会えればイベントが起こることも……。



▲スケジュール実行中などにイベントが起こればAVGシーンに入る。選択は慎重にしよう。

サブキャラクターだってとっても魅力的！

このゲームでは、ついメインキャラに注目しがちだが、サブキャラも魅力全開！　明るく無邪気な有翼族の秋草白羽（左）やひたむきな性格のマリー・フレア（右）などのサブキャラたちが物語を盛り上げてくれるぞ。



SLG

レストランドリーム(仮)

恋愛AVGのようなイベントが盛りだくさんのファミレス経営SLGが登場!!
コマを組み合わせてコンボを作るユニークで魅力的なシステムを紹介するぞ！

99年春予定
▶価格未定
▶テイチク
▶MC(ブロック数未定)
★

ユニークなシステムのファミレスゲームが登場!!





▲レストラン経営が目的のゲームとは思えないほど、登場するキャラクターには個性が設定されているのだ。

『レストランドリーム』は、従来の経営ＳＬＧとはまったく違った感覚でレストランの経営が楽しめるＳＬＧだ。戦略ＳＬＧで武将を集めるようにキャラクターを〝コマ〟としてコレクションしたり、複数のコマを組み合わせて、特定の効果を持つコンボを作るなど、たくさんのオリジナル要素が盛り込まれているぞ。ウエイトレスやシェフなどのコマとして登場するキャラクターと、レストラン・チェーンのオーナーであるプレイヤーとの恋愛イベントも発生し、恋愛ゲームをプレイしている感覚も味わえる。もちろん最終目標は決められた期間内で自分のチェーンを大きくしていくことなので、経営ＳＬＧとしての楽しみも十分。ゲーム終了時点でのステータスによって、エンディングも複数用意されているぞ。

大まかなゲームの流れを紹介するね!



イベントも発生するよ♥

ここでは、このゲームの大まかな流れを紹介していくぞ。実際のレストラン経営は、おもに手持ちのコマを使って行っていく。自分のレストランのほかにも競合するレストランが存在しているので、うまくやっていかないと負けてしまうぞ。自分のチェーンには、解説してくれる秘書も登場するので安心なのだ。

星川あゆみ(ウエイトレス)
天真爛漫な16歳の熱血娘。明るい笑顔で誰からも好かれるが、いまいち仕事の飲み込みが悪く鈍感なところがある。レストランのオーナーであるプレイヤーとラブラブモードになると、なぜか失敗の連続に。

STEP1 ステップ 4つのレストラン・チェーンから自分の経営するチェーンを選ぶ！

プレイヤーは、4つのレストラン・チェーンから、自分が経営するチェーンを選ぶことから始める。各チェーンは、それぞれ客層や初期の資金、発生するイベントなどが異なり、難易度も違ってくるぞ。経営していくうえで、とくに重要なのが客層を把握すること。客が何を望んでいるのかを見極めることが肝心なのだ。



▲町は、特色のある複数の地域に分かれている。遊園地などの行楽地には、家族連れが多いのだ。

STEP2 ステップ 雇用や引き抜きでコマを集める!!

このゲームをプレイするうえで欠かせないものが"コマ"。コマの種類はウエイトレス、シェフ、スペシャル（食材や宣伝活動、妨害工作など）の３種類あり、レストランの客層に合わせて各店舗に振り分けていくことになるぞ。コマは、雇用や購入、他店からの引き抜きによって集めていく。雇用や引き抜きを行うと、面接イベントが発生するので気に入ったら採用していくのだ。



◀面接で採用したコマを投入。地域によって、登場するコマは違うのだ

STEP3 ステップ 手持ちのコマの組み合わせでステキなコンボを決めよう！

ウエイトレスやシェフなどの手持ちのコマは、それぞれキャラクターとしての個性があり、固有のイベントや、コマとしての能力を持っているぞ。経営は、それら手持ちのコマを複数組み合わせて使うことで進んでいく。コマの組み合わせしだいで、お店の利益の幅も大きく変化していくぞ。さらに、特定のコマの組み合わせをそろえるとコンボが決まり、それに応じた特別な効果やイベントが発生するのだ。



◀手持ちのコマを組み合わせて、コンボを作るのだ。コンボの効果は、コマ同士の相性によって決まるぞ。どんな効果が現れるかな？

▶コンボが決まって効果が現れたぞ。客層に合った効果が現れたら、店の経営もうまくいくのだ。

  ※画面は開発中のものです。 ※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

ドカポン！ 怒りの鉄剣

TBL
いかにして相手を出し抜くか!?
友情破壊確実のボードゲーム！
11|5
▶¥5,800
▶アスミック・エース エンタテインメント
▶MC(3ブロック)、4P対戦可

この世界では、仲間よりお金がすべて！

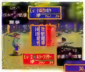
ＳＦＣで好評を博した「友情破壊ボードゲーム」がＰＳに登場。ファンタジー風の世界でお金を稼ぎ、一番のお金持ちを目指そう。その手段も豊富に用意されており、まめにモンスターと戦うもよし、ボスを倒して村を開放するもよし、対戦相手から強奪するもよし。ショップを襲撃することも可能だが、失敗すると多額の賞金を懸けられ、仲間から首を狙われてしまうぞ！ ほかにも、トップの状態で戦闘に負けると「休み」が長くなるなど、駆け引きを楽しめる要素がいっぱいなのだ。



▲ルーレットを回してすごろく風のマップを進み、ライバルと競い合いながらお金を貯めよう。



▲ゲーム中には、さまざまなイベントが発生する。思わぬ収入が得られたり、不幸に見舞われたり!?



◀戦闘シーンは、シンプルなシステムで誰にでも楽しめる。豊富に用意された技や魔法が、ゲームをさらに白熱させるぞ。



▶ショップのマスに止まれば、数々の便利なアイテムを購入できる。お金がなくても、むやみに襲撃しないように（笑）。

海のOH! YAH!

SLG
船の操作で大物を釣り上げる
ちょっと変わった釣りゲーム！
10|29
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) ★

幻のビッグマーリンを狙え！



▲リアルに再現された海原を、船長となって駆け巡り、ビッグなカジキを釣り上げよう！

自分は釣竿を操作せず、船長となって船を操るちょっと変わった釣りゲームが登場したぞ。プレイヤーはヒットした魚が釣り上がるように、上手に船を誘導しなくてはならない。助手やアングラー（釣り人）と協力して、スピードを調節したり糸がまっすぐ伸びるように操船しよう。その活躍の舞台となる海原はとてもリアルに再現されているので、ただ船を走らせているだけでリゾート気分を味わえるかも？ しかもデュアルショック対応なので、波のうねりまで体感できるのだ。



◀カジキだけでなく、外道としてシイラ、カツオ、オニカマスなどさまざまな魚が登場するぞ。



▶ルアーも、このとおり豊富に用意されている。局面に応じて使い分けよう。



▲ターゲットがヒット！ 船の前方に魚が回ると糸を切られやすくなるので、的確な操作でアングラー（釣り人）を助けよう。

トランプしようよ！

TBL
豊富に用意されたモードで
トランプがじっくり楽しめる!!
10|15
▶¥4,800
▶ボトムアップ
▶4P対戦可

PSでトランプもオツなもの!?

10種類ものゲームを楽しめる、トランプゲームの決定版が登場したぞ。「ババ抜き」や「神経衰弱」といった初心者向けのものから、上級者も満足の「ポーカー」「ブラックジャック」まで豊富に用意されている。しかも地域ごとの微妙なルールの違いにも対応する「ルール設定機能」も搭載。最大４人での対戦プレイも可能なのだ。



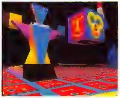
◀キャラクターがしゃべるので、ゲームがさらに盛り上がる。

LSD

ETC
不思議な世界を歩き回れば
キミのココロもいいキモチ!?
10|22
▶¥4,800
▶アスミック・エース エンタテインメント
▶MC(1ブロック)

夢の続きを歩いてみよう！

古アパートや極彩色の迷路など、奇妙な雰囲気の世界を歩き回る変なゲーム。ゲームの目的や難しい攻略といったものがまったくないので、歩きたいように歩き、行きたい場所に行くだけでよいのだ。ケン・イシイほか有名アーティストが参加したＢＧＭを聴きながら、どこまでも広がっていく不思議な世界の旅に、出発してはいかが？



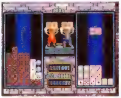
◀果てしなく広がる奇妙な世界。その果てでキミを待つのは…？

ROX ーロックスー

PZG
はさんで消す！ 新感覚
PZGの登場だ!!
10|22
▶¥5,800
▶アルトロン
▶MC(1ブロック)、2P対戦可

サイコロの目が勝負の鍵を握っている！

上から落ちてくるサイコロを積み上げ、はさみ込んで消していくＰＺＧ。同じ目のサイコロ２個で、縦または横にその数のぶんだけほかのサイコロをはさむと消すことができる。たとえばサイコロの目が４の場合は、間にほかのサイコロを４個はさむと消せるのだ。ただし目の大きいサイコロ（５や６）は横に積んでも消せないので注意が必要だぞ。



◀フラッシュボールを使うと、隣接するサイコロを消去できる。

本格花札

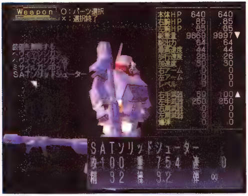
TBL
３種のルールで楽しめる
花札の決定版！
11月上旬
▶¥5,800
▶アルトロン
▶MC(1ブロック)

日本の美、花札の美！

このゲームには、「こいこい」「花合わせ」「おいちょかぶ」の、代表的な花札競技が３種用意されている。制限時間や合札表示の有無などさまざまな設定が可能なうえ、基本的なルールの説明もあるので初心者でもこのソフトを遊べばラクラク覚えられるぞ。また、日本中を旅しながらさまざまな相手と花札勝負を繰り広げる、ストーリーモードも搭載している。



◀相手がカワイイ女の子だと、ついつい力が入っちゃうかも!?



3D・ACT

装甲騎兵ボトムズ カスタマイズアクション2(仮)

ファン必見！ PS版「ボトムズ」シリーズ第3弾がついに始動！

99年春(予) ▶¥5,800 ★ ▶タカラ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、A.J、2P対戦

新たなるＡＴ伝説が始まる！

200種類以上にも及ぶパーツを組み合わせ、「ＡＴ（アーマード・トルーパー）」と呼ばれるロボットを自在にカスタマイズできるシステムが好評だった３Ｄ・ＡＣＴ「ボトムズ」シリーズ。その第３弾が、ついに登場！　気になるストーリーは、ＴＶ版「～ボトムズ」の世界観をもとに、新主人公とともに戦乱の近未来を歩んでいくという完全オリジナルのもの。また、ＡＴ同士の迫力ある戦いが楽しめる「バトリング（戦闘）」にはタッグ戦が追加され、パートナーとの連携攻撃も可能になるなど新要素も満載。要注目の一作だぞ。

さらに洗練されたカスタマイズ機能！

好評だったカスタマイズ機能は大幅にパワーアップ！　武器や装甲といった外部武装だけでなく、シリンダーやポリマーリンゲル液などの内部駆動系のパーツまで選択可能になったのだ。



▶エンブレムを貼る位置まで、自由に選択できるぞ。



◀パーツの性能も細かく設定されている。

▼バトリングは砂漠などの極地でも行われるため、フィールドの状況にあわせたＡＴのカスタマイズが重要になってくる。メカニックとしての手腕も問われることになるのだ。





▲ゲーム中に登場するＡＴは、ＴＶ版で活躍した22機種に加え、オリジナルのＡＴも追加されている。また、すべてのＡＴは高解像度モードによって、美しく、カッコ良く再現されているぞ。



◀接近戦では、対戦ＡＣＴさながらの激しい攻防が楽しめるのだ。

SPG

FIFA WORLD CUP98 ～フランス98総集編～

大ヒットサッカーゲームの続編が、さらにグレードアップして登場！

11/5 ▶¥5,800 ★ ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、MT、8人同時プレイ可

フランスＷ杯を完全再現!!

今年５月に発売され、大ヒットを記録した『FIFA ROAD TO WORLD CUP98』の続編が早くも発売決定！　前作では予選から本大会までの道のりを戦っていくモードが好評だったが、今回はこれに代わり、６月に行われたワールドカップ・フランス98大会を忠実に再現した「ワールドカップ」モードが登場。出場全選手の名前や全スタジアム、全日程が完全シミュレートされ、まさに"総集編"の名にふさわしい内容となっている。さらに、このモードで優勝すると過去のワールドカップの決勝戦を再現したという「クラシック」モードもプレイ可能になる!!　夢のワールドカップ優勝を目指し、今作も大いに盛り上がりそうだ。



▶「クラシック」モードでは、ベッケンバウアーなど往年のスター選手でプレイできる。





▲フランス大会に出場した32チームと、惜しくも出場できなかった実力のある８チームの選手が実名で登場。



◀モードは、対戦ができる「フレンドリー」や、「トレーニング」(写真)、「PK」なども用意。

多彩な戦術で本物のサッカーが味わえる！

数百にも及ぶ実際のサッカーの試合を解析したという本作では、すべての戦術の基本となる、選手個々の組織的な動きが見事に再現されている。もちろんそれらの動きに関しては、細かく指示を出すことが可能だぞ。



▶微妙なポジショニングも設定できる。キミ独自の画期的なフォーメーションを編成してみよう



◀「積極性」も設定可能。これを高くした選手は、バンバン攻撃参加するのだ。

※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

装甲騎兵ボトムズ カスタマイズアクション2（仮）ほか

対戦ACT

御意見無用II

対戦格闘の名人たちが監修した、3D対戦ACT第2弾登場!!

10/29（予） ▶¥5,800 ▶ケイエスエス ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

カッコよさを追求した対戦格闘第2弾！

対戦格闘の名人たちが、監修したことで話題になったSSソフト『御意見無用』。カッコよく勝つことにこだわった、その3D対戦格闘の第2弾が登場。相手を壁に追い詰めて、容赦なく攻撃を加える〝壁限定コンボ〟や、守りに徹している相手を打ち破る〝ガード崩し〟などカッコイイ戦い方を求める、対戦格闘ファンにはたまらない要素が満載！ また、コギャル、ヤンキー、サラリーマンなどの個性的なメンバーに今回は2人の新キャラを追加！ ルール無用のバトルが再び展開される。



▲大幅に改良された〝練習モード〟。カッコいい連係や大技などを思う存分に練習できるのだ。



▲大技を華麗に決める！ これが『御意見無用II』の醍醐味だ！ 勝利後のリプレイが楽しみになるぞ。



◀前作に登場したキャラも、新技を追加するなどパワーアップしての登場。コスチュームも新しくなって新鮮な感じだ。



▶1対1の対戦のほか、3対3によるチームバトルモードも用意されているのだ。対戦の幅がいっそう広くなったぞ！

SLG

進め！ 海賊 BE PIRATES!

海賊のキャプテンとなり世界中のお宝を手に入れる海賊SLGだ！

12/3（予） ▶¥5,800 ▶アートディンク ▶MC(4ブロック)、PDA(仮)対応 ★

伝説の秘宝を求め、世界の海を冒険だ！



▲大砲が命中すると、敵船の移動速度と攻撃力が下がるので、一気に近づいて白兵戦に持ち込もう。

プレイヤーは伝説の海賊王〝キャプテン・フリント〟の息子ロジャー、または妻サラとなって子分たちを統括し、世界一の海賊王になるのが目的。ゲームは襲うべき商船や、仲間になる人間の情報などを集める港町と、実際に海賊船を操り、お宝を積んだ船を襲う海上の2つのパートで構成。また、12月に発売が予定されているPDA（仮）にも対応。ゲーム中で手に入れた財宝と引き換えに5〜10人ほどの子分を育成できる「鯱の穴」というゲームが楽しめる予定だ。



◀子分たちを酒場に連れていくと、忠誠度が上がったり、新しい情報を仕入れてくれるぞ。

▶当たり前だが、海賊船のまま近づくより、偽装して不意打ちをした方が逃げられにくい。



▲白兵戦は、ちびキャラが入り乱れての戦闘だ！ 子分への命令は個人単位ではなく、グループに対して出すことができるぞ！

経営SLG

ザ・ファミレス

オーナーの立場になって、ファミレスを経営するSLGだ！

12月（予） ▶¥5,800(予) ▶アートディンク ▶MC(ブロック数未定) ★

5つ星高級レストランを目指せ！

レストランのオーナーになって、お店を経営していくSLG。和食、洋食、中華料理のジャンルの中から、1つを選択して町一番のレストランを目指すのだ。店の内装や、支店を増やすなどの経営面以外にも、店員や料理人を育てる育成面も充実。さらにお店が繁盛してくると、新しいメニューが増えたり、思わぬハプニングに見舞われることもあるのだ。



◀食い逃げ発生！ お店が繁盛してくると起きるイベントだ。

ETC

森高千里 サファリ東京

森高千里の魅力あふれる、インタラクティブ音楽ソフトだ！

10/22（予） ▶¥4,800 ▶コーエー ▶MC(1ブロック) ★

ゲーム&ミュージックで森高三昧!?

アーティスト・森高千里の近年のリリースタイトルやライブを、いろいろな角度から楽しむことができるミュージックソフト。オリジナルのライブ映像を編集することができる、マルチアングルライブや、ボタンをタイミングよく押していくドラムゲームを始めとするミニゲームなど盛りだくさん。未発表のライブ映像や撮り下ろしムービーも収録されている。



◀本邦初公開のライブ映像を、自分の好みに編集できるぞ。

PZG

TSUMU（つむ）

フォークリフトを操作して、コンテナを積み上げるPZG登場

12/10（予） ▶¥4,800 ▶ヘクト ▶MC(1ブロック)

コンテナの側面に描かれた絵を完成させろ！

フォークリフトを操作して、ステージ上に置かれたコンテナをゴール地点に積み上げるPZG。正方形のコンテナの1面には、絵が描かれているので、複数のコンテナを合わせて、この絵を完成させるように積み上げるのだ。ステージごとに手数が決められていたり、落とし穴などの仕掛けが配置された難問がたくさん用意されているぞ。



◀コンテナに描かれている絵は、アニメーションしているのだ！

STG

スペースインベーダー2000

STGの原点！ インベーダーがデュアルショック対応で復活

12月（予） ▶¥2,000 ▶タイトー ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)2P対戦可 ★

多彩なモードでインベーダー復活！

昨年さまざまなアレンジを加えられ、PSで復活したSTGの原点『スペースインベーダー』がデュアルショック対応になり、新モードをプラスして再登場！ アーケードそのままのオリジナルゲームや画面を2分割して戦う対戦ゲームのほか、今回新たに追加されたのは、一定の面数を何秒でクリアできるかを競う、タイムアタックモードだ。



◀単純なルールだけに、2P対戦がアツくなりそう。

 ※データ欄内に★のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

ネット・スライダーズ(仮)

SLG

「大戦略」のシステムソフトが放つ期待作！ 電脳空間で激闘が始まる!!

2|11(予)
▶¥6,800(予)
▶システムソフト
▶MC(ブロック数未定) ★



ネット上に大戦略が展開する!

『大戦略』のシステムソフトから、近未来を舞台にした戦略ＳＬＧが登場！　時は西暦2031年、警察にも手に負えないネットワーク犯罪が頻発する世界。キミはネット上の犯罪を捜査する「ネット・スライダー」の一員となり、さまざまな事件に立ち向かうことになる。物語は、アニメのキャラたちとの会話を中心に展開していくが、敵に遭遇すると画面が切り替わり、戦闘シーンへ突入する。基本はヘックス方式のＳＬＧで、マップ上で敵と遭遇すると、美しいポリゴンによる激しいバトルが繰り広げられるのだ。

▼電脳世界をイメージしたヘックス式のマップで、戦闘シーンは展開される。見下ろし型のマップ上を進軍し、敵ユニットと接触すると戦闘に突入するのだ。





▲３Ｄ空間上にリアルに再現された戦車。これらの兵器が自在に動き回る姿は圧巻だ。兵器の性能、そして地形効果や相性など、さまざまな戦略を駆使して勝利をつかもう。

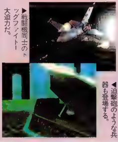


◀戦闘の合間には、アニメのキャラクターが登場してストーリーが進行するぞ。

大迫力の3D戦闘シーン

シナリオを進めていると、さまざまな敵がキミの前に立ちはだかる。リアルに再現された航空機や戦車、そして戦艦などが、３Ｄ空間狭しと迫力の戦闘を繰り広げるぞ。

▶戦闘機同士のドッグファイトー大迫力だ。



◀迫撃砲のような兵器も登場する。

ジェイルブレイカー

AVG

迫りくる看守たちの手を逃れ監獄から脱出できるか!?

春予定
▶価格未定
▶NECインターチャネル
▶MC(ブロック数未定)、DS(予) ★

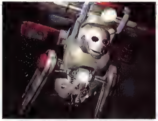
ひたすら逃げ回る恐怖!

このゲームは、迫りくる追手を振り切り、３Ｄ迷路からの脱出を試みるＡＶＧだ。舞台は荒廃した未来世界。最終戦争に敗北した人類解放軍「BATS」の残党は、敵対する組織に捕らえられ、次々と投獄されていった。プレイヤーが操る主人公のシュラも、そんな囚人の１人。複雑な迷路のように入り組んだ監獄からの脱出に挑むのが目的だぞ。しかし、随所に配備された最強の殺人マシーン「看守」が脱出を執拗に邪魔してきて、行く手を阻む。この「看守」を戦闘で倒すには希少アイテムを使うほかなく、通常はひたすら逃げ回るしかないのだ。マップを頼りに監視の目をかいくぐり、「看守」をかわして脱出を成功させよう！





▶マップ画面では、「看守」の位置や動きが表示される。上手に活用して追跡をかわそう。



▲圧倒的な攻撃力で襲いかかる機械の「看守」。倒すことは不可能に近く、逃げるのが最高の手段なのだ。



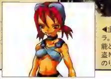
◀物語の要所ではほかの囚人との会話イベントも発生。脱出経路などの情報収集につとめよう。

物語を彩る魅力的なキャラクターたち

このゲームには、主人公のシュラを始め個性的なキャラクターが大勢登場する。さびしがり屋のサイバー傭兵、自殺した男の遺体から造られたアンドロイドなど、独特の世界観をさらに盛り上げる曲者が勢ぞろいなのだ。

▶プレイヤーをサポートするキャラも登場する。この男は味方？　それとも……!!





◀主人公のシュラ。群を抜く知能と体力で、怪盗NX64号を名のり大活躍。

  ※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

STREET BOARDERS ストリートボーダーズ

SPG

コースを滑走し、テクを競う。PS初のスケボーゲーム！

10/22
▶¥5,800
▶マイクロキャビン
▶MC1(ブロック)、DS(AC非対応)

華麗なエアアクションを決めろ！

実在するプレイスポットを模したコースで、タイムとテクニックを競うスケボーゲームが登場。ゲームのメインとなるモードは、規定ポイントを取得してすべてのコースを進んでゆく〝パークモード〟と、ボーナスステージを含めた6つのスポットからコースを選び、そこを自由に走ることができる〝ストリートモード〟の2つ。コースも公園や海岸など、バリエーション豊かになっているぞ。ボタン1つで華麗なテクニックを出せるなど、初心者でも簡単に遊べるようになっている！


▲コース上にある支柱やベンチに乗れば技が決まる。ハデなエアアクションほど、高得点がもらえるぞ！



▲通常ステージとボーナスステージ、それぞれ3つずつコースがある。技のタイミングは、ボーナスステージで練習するといい。



◀初めに選べるキャラは全部で4人。それぞれ異なる能力を持っている。隠しキャラも存在するらしいぞ！



▶ボードの種類も豊富で、さまざまな絵柄のボードが存在する。ボードによる性能差があるかどうかも気になるところ。

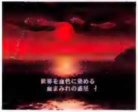
Juggernaut～戦慄の扉～ ジャガーノート

AVG

意識下の恐怖を題材にした3DホラーAVG！

11月（予）
▶¥6,800（CD3枚組）
▶トンキンハウス
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) ★

「魔」に奪われた彼女の魂を取り戻せ！



▲恋人の精神世界に入って初めて訪れるのが、この海岸。真っ赤な夕焼けが恐怖を誘う。

恋人が「魔（エビル＝悪）」に乗っ取られた！　全編華麗なCGと恐怖のシナリオで贈る、「ジャガーノート」。物語の舞台は、恋人の精神世界の柱となる〝謎の館〟を中心とした8つの世界。プレイヤーは、これらの世界で数々の謎を解き明かしながら、そこに潜む「魔」と対決していくのだ。このゲームは、プレイヤーの行動によってシナリオが分岐するマルチシナリオを採用。プレイするたびに、さまざまな恐怖の世界を体験することができるのだ。


◀さまざまな謎がプレイヤーの行く手をさえぎる。知力を駆使して、謎を解いていこう。


▶異様な世界で冒険を繰り広げる。イベントから移動まで、全編CGで描かれているぞ。



▲精神世界に住む人々との出会いも…。彼らとの会話が謎を解くヒントとなる。人と出会ったら、必ず話しかけること。

必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル

SLG

人気のパチンコ台を極限まで追求した実機パチンコSLG

10/29
▶¥3,980
▶サンソフト
▶DS(AC非対応) ★

『モンスターハウス』の魅力をここに凝縮！

遊戯性の高さとかわいいキャラクターで、パチンコファンを魅了した「モンスターハウス」。その一連のシリーズを集めた、まさにスペシャルなソフトの登場だ。台の当たりや、リールのスピード調節など、台を限定しているだけに細部まで細かい設定が可能。また、プレイ時間を短縮する倍速モードなど、各種機能も充実しているのだ。


◀デュアルショック対応で、台の振動なども完全に再現されている。

マービー・ベイビー・ストーリー

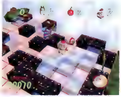
ACT

マービーを操り、お家を目指す。パズル型ACTの登場！

12/10
▶¥4,800
▶PONOS
▶MC(1ブロック)

赤ちゃんがハンマー片手に大冒険

迷子の赤ちゃんマービーが、巨大なハンマーを片手に冒険を繰り広げるアクションゲーム。マービーが旅する舞台は、ブロックで構成されたブロックワールド。そこには、アイテムの入った木箱や破壊不可の半透明なブロックが置かれているぞ。それらをハンマーで叩いて破壊（壊せないときは移動）させ、次のステージへ行くためのスターを集めるのだ！


◀ジャマする敵も、ヘビやダルマなど怪しげなヤツばかり。

四川風激辛麻雀

TBL

パソコンで話題を呼んだ麻雀ゲームがPSに移植された！

10/15
▶¥4,800
▶シー・ラボ
▶MC(1ブロック)

本格的リアル麻雀が楽しい！

イカサマが一切存在しない本格的な麻雀を楽しめるのが、この「四川風激辛麻雀」だ。ゲームモードは、自由な対局が楽しめる〝フリープレイ〟と、コンピュータが設定した対戦相手とルールで遊ぶ〝チャレンジ対局〟。そして、麻雀の基礎を学べる〝麻雀クイズ〟の3つ。このクイズでは、麻雀初心者でも楽しく役を覚えることができるぞ。


◀プレイヤーのレベルに合った対局が可能。これで初心者も安心。

シヴィライゼーションII

SLG

領地を広げ、自分だけの文明を作りあげる文明SLGだ！

12月（予）
▶¥5,800（予）
▶ヒューマン
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応) ★

文化レベルを上げ、宇宙を目指せ！

文明を発展させるSLGの第2弾がついに登場。プレイヤーは、自国の領土を広げつつ都市を設置、文明を発展させ宇宙開拓を成功させることが目的となる。舞台となる惑星を大、中、小と選べたり、敵の数を設定できたりとオプション面も充実。また、ライバル国との外交による駆け引きや他国との勢力圏争いなど、戦略性もさらにアップした！


◀〝ビギナーモード〟や充実したヘルプ機能で、より遊びやすく！

※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS '98秋出展ソフトです。



▼ゲームを開発するには、まずジャンル選びから。最初はパズルゲームしか作ることができないのだ。発売されると、4人のレビュアーが10段階で評価してくれるぞ。





▲新しいクリエイターを雇いたいときは、人事コマンドを選択。資金などを考えて、雇うかどうかを決定しよう。育成モードで育てたキャラクターを雇うこともできるぞ。

SLG

ゲームソフトをつくろう

ゲームメーカーの新米社長になって業界No.1を目指すSLGが登場!!

12月(予)
▶価格未定
▶イマジニア
▶MC(ブロック数未定) ★

目指せ100万本ソフトメーカー!!

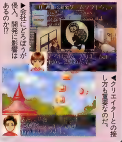
このゲームの最大の特徴は、キャラクターの育成モードと、会社の経営モードの2つのモードが楽しめること。今回は、そのうちの経営モードについて紹介するぞ。ゲームクリエイターを育成する小学校に通っていたプレイヤーが、突然ゲームメーカーの社長に抜てき。最終目標である100万本ソフトを作るために、開発、人事、情報といった各種コマンドを駆使して、会社を育て上げるのだ。会社のレベルが上がるにつれて、開発できるゲームのジャンルや一度に作れるソフトの数、雇えるクリエイターの数などが増えていくぞ。



◀ゲームの売り上げによって、会社のレベルがアップ。会社の大きさも変化していく。

開発だけがすべてではないのだ!!

プレイ中には、いろいろなイベントも発生するのだ。突発的なイベントから、クリエイターとのデート（？）イベントまでと種類はいろいろ。こうしたイベントも、経営に影響するぞ。



▶会社にどろぼうが侵入。開発に影響はあるのか!?

◀クリエイターとの接し方も重要なのだ。

S・RPG

バトル昆虫伝

カブトムシなどの昆虫を題材にしたS・RPGが登場するぞ!!

12月(予)
▶価格未定
▶ジャレコ
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、PDA(仮) ★

夏休みの大冒険が始まる!!

「バトル昆虫伝」は、カブトムシやクワガタムシなどの甲虫を中心とした昆虫が、ユニットとして登場するS・RPGだ。ゲームの流れは、初めに見下ろしタイプの町マップ画面で、昆虫に関する情報を収集することからスタート。そこで有力な情報をキャッチしたら、こんどは山や河原などのマップに移動して、昆虫を採取するのだ。マップに自分の昆虫を配置したら、いよいよ戦闘開始。戦闘はターン制になっていて、ポリゴンでリアルに描かれた昆虫同士が力の限りの激闘を繰り広げるぞ。戦闘に勝利すると、お目当ての昆虫をゲットできるのだ。夏休みの間にどれだけの昆虫を収集できるかは、キミの腕にかかっているぞ。

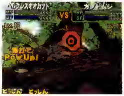




▲冒険の基本は町での情報収集や買い物。会話の内容によってはイベントも発生するぞ。



▶戦闘マップでは自分の昆虫を配置して移動させる。敵が攻撃範囲内に入ったら攻撃だ。



◀バトル開始！ユニットの能力によっては、1ターンに最大4つまでコマンド入力できるぞ。

ほかにもこんなモードが用意されているぞ！

メインとなる「ストーリーモード」のほかに、昆虫同士を好きな組み合わせで戦わせる「フリーバトルモード」と、採集した昆虫を見ることができる「データモード」の2つのモードも用意されているのだ。



▶いろいろな対戦の組み合わせを試してみることが、戦闘の練習につながるのだ。



◀全種類の昆虫を集めて、完全なデータを作り上げることも目的の1つだ。

 ※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。

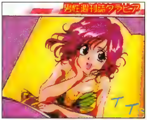
SLG デジタルフィギュア イイナ

アイドル志望の女の子をスターに育てあげよう！

10|22 ▶¥5,800 ▶イマジニア ▶MC(1ブロック) ★

こんな娘と暮らせたらイイナ!

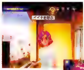
このゲームは、アイドルを目指す少女「イイナ」と一緒に暮らしながら、彼女をスターへと成長させるＳＬＧだ。プライベートとストーリーの２つのモードが用意されており、それぞれが密接に関係するシステムになっている。まずプライベートでは、イイナがアイドルになるためのいろんなレッスンを行う。このときのイイナとの接し方によって、彼女の性格や口調が変わってくるぞ。こうしてイイナはプレイヤーごとに異なる成長をみせ、それに合わせてストーリーも変化していくのだ。



▲成長の結果、イイナがトップアイドルになれるか三流で終わるかはすべてキミしだいなのだ！



▲イイナを十分に育て上げたら、アイドルのオーディションに挑戦しよう。ほかにも雑誌モデルなどいろんな種類があるぞ。



◀プライベートモードでは、ポリゴンで描かれたイイナと、さまざまなコミュニケーションを楽しむことができる。


▶ストーリーモードでは一変して、アニメーションでゲームが進行する。イベントも多数用意されているぞ。

ACT LUCKY LUKE ラッキー・ルーク

単純プレイしゃ進めない!! 頭も必要なコミカルACT!!

11|5 ▶¥5,800 ▶サミー ▶対応周辺機器なし、パスワード方式 ★

若き保安官ラッキー・ルーク登場！

ウエスタンテイストのステージで、ちょっととぼけた保安官ラッキー・ルークが大活躍！　脱獄した大悪党・ダルトン一味を捕まえるため、さまざまなアクションに挑戦しよう。用意されたステージはなんと13面（＋ボーナス面３ステージ）！しかも横スクロールのアクションあり、高速で疾走するトロッコでの戦いありと、すべて遊び方が違っているのだ。


◀跳弾を利用するなど、パズル要素があなどれないステージ。

STG デューク ニューケム トータル メルトダウン

リアルに描かれた3Dステージで激闘を勝ち抜け!!

11月下旬 ▶¥5,800 ▶キングレコード ▶MC(3ブロック)、TC、2P対戦可 ★

ヒト１対モンスター∞（無限大）の超絶バトル!

パソコンで好評を博した、ハードな３Ｄ・ＳＴＧがＰＳに登場！　宇宙船や古代遺跡、荒廃したロサンゼルスなどさまざまなステージで、次々に襲いくるモンスターの大軍を蹴散らそう。豊富に用意された武器を使いこなすことが、生き残るための最低条件だ。武器の残弾数に注意しないとすぐに弾切れを起こし、貧弱なキックで戦うことになってしまうぞ！


◀残り弾数には常に注意。むだに使うとすぐにピンチを招くぞ！

新作ソフトニュース NEWS

『タワードリーム』に続編が登場!

今回最初にお伝えするのは、ＳＦＣで好評を博したボードゲームの続編『タワードリーム2』。サイコロを振ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。ＰＳならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。『エターナルチェイン』は、超古代の地球と火星を舞台にしたＲＰＧ。敵対する「神」との戦闘に勝利し、その神を取り込んで自らを神人にまで高めるのが目的だ。人気シリーズの最新作『コンバットチョロＱ』は、登場するチョロＱがほとんど戦車ばかりのＡＣＴ。もちろんパーツ集めや隠しショップなど、おなじみの要素は健在だぞ。『悠久幻想曲ensemble Vol.2』は、本編で語られなかったサイドストーリーや、武闘会などを収録したソフトだ。


『タワードリーム2』より

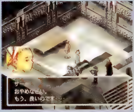
タワードリーム2

▶12,23(予)　▶TBL　▶アクセラ　▶¥5,800


◀新キャラ・新イベントが続々登場。ヘルプ機能も搭載され、ますます遊びやすくなったのだ。

エターナルチェイン

▶1月(予)　▶RPG　▶ビクターソフト　▶価格未定 ★



◀終末を感じさせる独特の世界観が特徴。人気作家・村田蓮爾デザインのキャラクターたちも魅力的だ。

コンバットチョロQ

▶2月(予)　▶ACT　▶タカラ　▶¥5,800 ★


◀チョロQが激しいバトルを繰り広げる！　登場する車両は、第二次世界大戦で活躍したものが中心になる予定だ。

悠久幻想曲ensemble Vol.2

▶2|18　▶ETC　▶メディアワークス　▶¥3,800

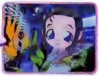

◀『悠久幻想曲』の世界を、さらに楽しめる要素が満載の第2弾。あの娘の新しい魅力を発見できるかも？

※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'98秋出展ソフトです。





フルデンタル
アニメーション



イベントCG



モバイルで
スケジュールを管理

素敵なクリスマスイブを過ごすための学園恋愛シミュレーションゲーム

エフィカス　この想いを君に…

プレイステーション用ソフト　好評発売中　6,800円(税抜)

主人公(プレイヤー)は、高校2年の秋、エフィカス学園に転校することになります。そこで、学園で人気の3姉妹を中心とした女の子達とのラブ・ストーリーが始まります。主人公の目的は、気に入った女の子との好感度を高めて、最終日のクリスマス・イブを一緒に過ごすことです。

声の出演	皆口裕子	笠原弘子
	飯塚雅弓	増田ゆき
	田中敦子	大谷育江
	定岡小百合	古川恵実子
	七森美江	那須めぐみ (声優オーディション優勝者)
キャラクターデザイン	撫荒武吉	

初回特典"特製目覚まし時計"



初回出荷分の製品に、"特製目覚まし時計"(3種類のうちどれか1つ)が特典として付いてきます。数に限りがありますのでお早めに御予約下さい。



ィカス～
深見 遥
CV.那須めぐみ

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a sherd of youthful memories-

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

〈声の出演〉

川澄綾子／坂本真綾／長沢美樹／森久保祥太郎／三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠　愛／南　央美／柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子



物語はここから始まる!!
スペシャルプレビューディスク **前夜祭**



できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木)発売予定

標準価格：予価 ¥5,800（税抜）

プレイステーション用ゲームソフト「できる!ゲームセンター」に、後夜祭スペシャルプレビューディスク「前夜祭」を同梱、後夜祭の世界が一足先に楽しめます。

後夜祭　予約者全員プレゼント応募用紙

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

ふりかな 氏　名		性別　男・女	年齢　　歳
ふりかな 住　所			
	電話番号		
職　業	希望賞品番号		
予約店印欄	平成　年　月　日予約		

DP-98121

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント内容

- A賞：スペシャルディスク（PS非売品、ビジュアル集）…… 1500名様
- B賞：特製ポストカード4点セット …… 2000名様
- C賞：声優サイン色紙（出演声優の個別サイン色紙!）…… 55名様
- D賞：美樹本晴彦サイン色紙 …… 10名様
- E賞：Windows壁紙フロッピーディスク …… 100名様
  （Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!）

惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『後夜祭』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間：1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(4月末予定)

宛先：〒160-0006　東京都新宿区舟町5番 4F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「後夜祭 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA **株式会社翔泳社 ゲーム開発局**
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F　TEL..03-5362-3858（ユーザーサポート）月～金曜 11:00～18:00（祝祭日除く）
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter/koyasai



B-maga巻頭・新作スペシャル
新作アニメ情報をあらゆる角度から大検証!!
EAT-MAN'98
10月7日いよいよスタート! 原作者・吉富昭仁、キャラクターデザインの今掛勇による描き下ろしイラストを収録!
バブルガムクライシス TOKYO 2040
11年の歳月を経て今秋よみがえる「バブルガムクライシス」。描き下ろしとともに、11年を振りかえる!
くろがね
鉄コミュニケイション
秋のヒロイン大集合!
聖ルミナス女学院／彼氏彼女の事情／まもって守護月天!／ガサラキ／魔術士オーフェン
秋の新番組のヒロイン達に大接近! 描き下ろしとともに、その魅力に迫ります。
MONTHLY BEST
トライガン
今月Bマガが注目するイチ押しアニメ
GUNDAM 20th
「Vガンダム」
B-maga Follow UP
To Heart
描き下ろしビジュアル
えんげき B-magazine
宮村優子
撮り下ろしグラビア
B-maga大研究
注目! アニメーション・クリエイター
これからのアニメ界を担うのはこの人物だ!
これからの活躍が期待されるアニメ界の新鋭クリエイターをインタビュー形式で大紹介!
村田蓮爾（青の6号）キャラクターデザイン／黒田洋介（MAICO 2010、トライガン）脚本・シリーズ構成／桜井弘明（劇場版 アキハバラ電脳組）監督／千羽由利子（To Heart）キャラクターデザイン／高橋しんや（鉄コミュニケイション、フォトン）キャラクターデザイン／スタジオへらくれす・渡部圭祐（星界の紋章、覚悟のススメ）キャラクターデザイン 他
アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかる!
10月9日発売
特別定価590円（税込）
11月号
電撃 ビーマガジン
B-magazine
© 吉富昭仁／メディアワークス・PROJECT EAT-MAN'98 © 1998内藤泰弘／少年画報社・徳間書店・日本ビクター
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/



君を待つ520人の英雄。
歴史シミュレーションゲーム
三國志
第6のドラマ、プレイステーションへ
話題の新作
新感覚ファンタジーバトル
「デストレーガ」
プロモーションムービーを収録!



20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th
VI
発売記念キャンペーン!
初回限定
美麗本『軍略マニュアル』がもらえる!
お買い上げの方に、シナリオ紹介からゲームの進め方、
武将ランキングまで網羅したオールカラーの
『軍略マニュアル』をその場でプレゼント。他では手に
入らないプレミアムブックでみんなに差をつけよう!
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより
変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。
好評発売中
●プレイステーション版 9,800円
BOOKS 攻略本 三國志VI 群雄バイブル ◆1,200円 10月下旬発売 / 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 趙雲伝 2 天翔の騎士 ◆700円 / 趙雲伝 1 放浪の子竜 ◆700円 / 三国志武将列伝
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
TEL.045-561-6861(代)


KOEI
20th
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
魔法なしでは、もうバトれない。
デストレーガ
DESTREGA
Produced by ω-Force
プレイステーション版
●5,800円
対応
DESTREGA
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、その力を再び封印しようとする操者の末裔たち。魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
さらに
血統づくりがスゴ面白い!
Winning Post3
ウイニングポスト
プログラム'98
競馬シミュレーションゲーム
好評発売中
6,800円
競馬ゲームの決定版"ウイポ3"がググーンとパワーアップして新登場!
20th
20周年記念特別作品
Angelique Precious
アンジェリーク・プレシャス
新商品&当日限定グッズあります。
東京ゲームショウ'98秋
10/10(土・祝)・11(日)
10:00〜17:00
表紙は由羅カイリ描き下ろし
アンジェリークカレンダー'99 B4版・8枚綴り 1,890円
発売予定
●携帯電話ストラップ(守護聖9種) 各700円
●教官&協力者テレホンカード(6種) 各1,000円
●教官&協力者ピンズ(6種) 各700円
●ポストカードつきクリアファイル(2種) 各700円
●下敷き(2種) 各400円
通信販売&全国のアニメイトにてお求めになれます。
コーエーネットの通信販売
0120-55-3594
(月〜金10:00〜12:00/13:00〜17:00 祝・祭日は除く)



20th Anniversary
20周年記念特別作品
男は化けぬが、女は化ける。
メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中国一大伝奇ロマン。
発売記念キャンペーン実施中!!
安西ひろこ・岡崎武士サイン入り
原作小説を100名に!
※お買い上げのお客様の中から抽選で100名様に原作小説「封神演義」1・2巻(小社刊)をセットでプレゼント。(応募〆切:10月12日(月)必着)
絶賛発売中
プレイステーション版 6,800円
岡崎武士 特製キャラクターカード!
DUAL SHOCK 対応
戦場が
宝貝により
えぐられる!!
封神演義[全7巻]●各600円
封神演義 完全攻略マニュアル●1,400円
みんな集まれ!
楽しいイベント盛りだくさん!!
ひろこちゃんに会えるぞ!!
安西ひろこ ライブトーク
日時:10月11日(日) pm1:00~1:30
場所:CESAイベントステージ(ホール8)
今度は『エルンスト』と『オスカー』!!
アンジェリーク 声優トークショー
10月10日(土) 森川智之 王立研究院主任研究員「エルンスト」
10月11日(日) 堀内賢雄 炎の守護聖「オスカー」
時間:両日 pm1:00~1:45
場所:コーエーブースメインステージ(ホール1)
豪華賞品をゲット!! 対戦トーナメント開催
●もんすたあ★レース おかわり・超ドキドキ対戦レース
日付:10月10・11日(土・日)/場所:キッズコーナー(ホール8)
●DESTREGA・対戦バトル トーナメント
日付:10月10・11日(土・日)/場所:コーエーブース(ホール1)
●WIN BACK・ガンファイト トーナメント
日付:10月10・11日(土・日)/場所:コーエーブース(ホール1)
東京ゲームショウ'98秋
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8 開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00~17:00
主催 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会 CESA 後援:通商産業省
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


「東京が退屈だなんて言うのは誰?」森高千里
CHISATO
Safari Tokyo
MORITAKA
サファリ東京
PlayStation
Windows95
10.22 on SALE!


PlayStation
業界初!!
プレイステーション(体験版)同梱、
オートモード搭載、オヤグソク満載2枚組。
catherine catherine
enfants terrible 恐るべき子供達
カトリーヌ・カトリーヌ「アンファン・テリブル」
ソフト内容
☆「太陽と月と私」プロモーションビデオ
☆「笑わせるじゃないか」プロモーションビデオ
☆フォトギャラリー
MARKETED BY POLYDOR K.K. DISTRIBUTED BY POLYGRAM K.K.
1. mon frère～おとうと～
2. 笑わせるじゃないか
3. 太陽と月と私
4. Jewel
5. 誰も見てない
6. 猫のように…
7. たぶん乗らない汽車の窓から
8. 小さき者として
10.21 ON SALE
POOH-1403

TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN

開幕まであと…1日!

東京ゲームショウ'98秋

開幕前日の完璧(パーフェクト)攻略ガイド!



そして……



●期日:10月10・11日
(10:00〜17:00)
●場所:幕張メッセ
(1〜8ホール・千葉県千葉市)

DATA 数字で見るTGS

'96年の開催以来、通算５回目となる今回のＴＧＳ。会場を幕張メッセに移してからの開催は、これで３回目である。来場者数は回を追うごとに増加しており、'97春には12.1万人、同秋には14万人、前回開催の'98春では14.7万人が参加している（すべてビジネスデー含む、３日間の数字）。今回の開催は一般日が２日間ともに休日となるため、前回を上回る来場者数が見込まれる。

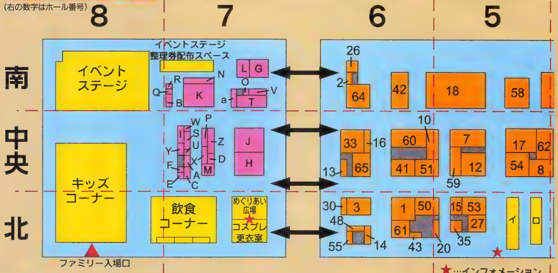
TGS'98秋 出展社データ(10月２日現在)

出展社数:92社
出展タイトル数:約400(内ＰＳは約200)

ついに開催まであと１日と迫ったTGS'98秋！ 今回は開幕前日特集として、４ページの大ボリュームで可能な限り詳細な情報をお伝えしていくぞ。まず、最初にチェックしてほしいのが下に載せた会場MAPだ。広い会場内、どこに目標のブースがあるか、事前にチェックしておくことが大切だぞ。また、明日は忘れずに本誌を携帯して、常に位置を確認しながら効率よく会場を回ろう。また後半2ページでは出展メーカー（PS限定）の出展タイトル、イベント、配布物を掲載している。こちらも大いに役立て、明日からのイベントを楽しんでほしい。

会場MAP (10月2日現在)

(右の数字はホール番号)



●土曜と日曜のどちらに行く？：両日参加予定の熱心なユーザーでもない限りは、どちらがすいているのか？　ということが気になるはず。ちなみに'98春も、今回同様２日とも休日だったが、一般初日は約7.5万人、２日目が5.3万人の来場者だった。その例でいえば２日目が若干有利だ。もっとも、常に数万人がひしめいていることに変わりはないが……。どちらにせよ、事前にルートを決めておき、効率の良い回り方をするのがベスト。準備ナシで行くと、会場の広さに圧倒され、何もできずに終わる可能性も……。

TGS'98秋 見どころチェック!

●出展タイトル

出展タイトルで注目したいのは、体験プレイ可能なタイトルの数だ。今回は相当数のタイトルが、プレイ可能となっている。これは次ページの出展タイトルリストを見れば確認できるぞ。体験プレイは、イベントや大スクリーンによるプロモーション映像上映に比べ、地味な印象があるが、購入前に内容をチェックできる数少ない機会なので、1本でも多くのソフトをプレイしてほしい。

●配布物&物販コーナー

無料の配布物が気になるのはもちろんだが、今回は物販コーナーを要チェック。7ホールに集中しているこのコーナーでは、各メーカーのキャラクターグッズが大集合しているぞ。中にはTGS限定のものや、会場だけの特典付きのもの、お得な福袋などがあり、ファンにはたまらない内容のものばかりなのだ!!

●イベント

メーカーブースで常時開催されているものから、プログラムに従って開始されるステージイベントまで、会場内では常にイベントが開催されていると言っても過言ではないぞ。次ページには、予定されているイベントの詳細を掲載してあるので、会場内での移動の参考にしてほしい。

出展メーカー一覧

今回出展しているメーカーは以下の通り。記号欄の数字（文字）は、下にあるマップに対応（例：メディアワークスはホール6の中央列、65番）しているぞ!!

	出展企業名	小間番号	記号
あ	アートディンク	6−北	1
	アイディアファクトリー	6−南	2
	アイマックス	6−北	3
	アスキー	4−中央	4
	アトラス	4−中央	5
い	イマジニア	4−南	6
う	ウエップシステム	5−中央	7
え	エクシングエンタテイメント	5−中央	8
	エス・エヌ・ケイ	3−中央	9
	ESCOT/OZクラブ	6−中央	10
	エニックス	3−北	11
	NECインターチャネル	5−中央	12
	NTT出版	6−中央	13
	エポック社	6−北	14
	エム・ティー・オー	5−北	15
	エムティーシーアイ	6−中央	16
	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5−中央	17
か	カプコン	5−南	18
	カルチャーブレーン	4−中央	19
き	キングレコード	6−北	20
け	ゲーマーズドリーム	2−南	21
	元気	2−南	22
こ	コーエー	1−南	23
	講談社	3−南	24
	コナミ	1−中央	25
	コンパイル	6−南	26
さ	彩京	5−北	27
	サミ	3−中央	28
	サンソフト	4−中央	29
し	J・ウイング	6−北	30
	シスコンエンタテイメント	1−南	31
	システムソフト	1−南	32
	ジャレコ	6−中央	33
	秀和システム	3−中央	34
	ジョルダン	5−北	35
す	スクウェア	2−南	36
せ	セガ・エンタープライゼス	2−北	37
そ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2−中央	38
た	タイトー	3−南	39
	タカラ	3−北	40
て	データイースト	6−中央	41
	ティーアンドイーソフト	6−南	42
	ティジイエル	6−北	43
	テイチク	3−南	44
	テクノソフト	1−南	45
	テクモ	2−南	46
と	東芝EMI	4−南	47
	徳間書店，インターメディアカンパニー	6−北	48
	トミー	4−中央	49
	トンキンハウス	6−北	50
	とんでもクライシス!	6−中央	51
な	ナムコ	4−南	52
に	日本テレネット	5−北	53
は	パイオニアLDC	5−中央	54
	バップ	6−北	55
	ハドソン	2−南	56
	バンダイ	2−中央	57
	バンプレスト	5−南	58
ひ	ビー・ピー・エス	5−中央	59
	ビクターインタラクティブソフトウェア	6−中央	60
	火魅子伝 恋解	6−北	61
	ヒューマン	5−中央	62
ふ	文化放送	1−南	63
め	メダロット社	6−南	64
	メディアワークス	6−中央	65
ゆ	ユークス	4−南	66
	ユービーアイソフト	4−中央	67

キッズコーナー

	出展企業名	小間番号	記号
あ	アトラス	8	
い	イマジニア	8	
え	エス・エヌ・ケイ	8	
か	カプコン	8	
こ	コーエー	8	
	コナミ	8	
し	J・ウイング	8	
せ	セガ・エンタープライゼス	8	
た	タイトー	8	
と	トミー	8	
は	パイオニアLDC	8	
	ハドソン	8	

ゲームスクールコーナー

	出展企業名	小間番号	記号
あ	アミューズメントメディア総合学院	5−北	イ
け	ゲームカレッジ・ヒューマン・アカデミー	5−北	イ
こ	コナミコンピュータエンタテインメントスクール	5−北	イ
て	デジタルエンタテインメントアカデミー	5−北	イ
と	東京テクニカルカレッジ	5−北	イ
	トライデントコンピュータ専門学校	5−北	イ
に	新潟コンピュータ専門学校	5−北	イ
	日本電子専門学校	5−北	イ
ひ	ヒューマンクリエイティブスクール	5−北	イ

物販コーナー

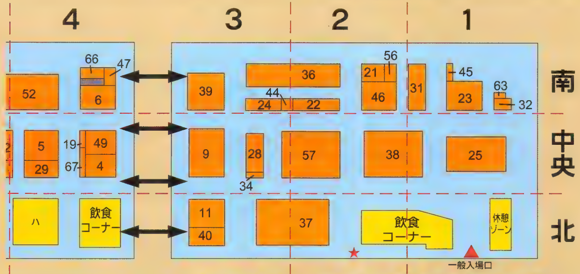
	出展企業名	小間番号	記号
あ	アスキー	7−中央	A
い	イマディオ	7−南	B
え	エス・エヌ・ケイ	7−中央	C
	エニックス	7−中央	D
	NECインターチャネル	7−中央	E
	エポック社	7−中央	F
か	カプコン	7−南	G
け	ゲーマーズ	7−中央	H
こ	コーエー	7−中央	I
	コナミ	7−中央	J
	コンパイル	7−南	K
し	新声社／GAMEST	7−南	L
す	スクウェア	7−中央	M
せ	セガ・エンタープライゼス	7−南	N
た	タイトー	7−南	O
て	データイースト	7−中央	P
	テイジイエル	7−南	Q
	テクノソフト	7−南	R
と	トミー	7−中央	S
な	ナムコエンターテインメントグッズストア	7−南	T
は	パイオニアLDC	7−中央	U
	バンプレスト	7−南	V
ふ	ファーストスマイル・エンタテインメント	7−中央	W
み	未来蜂歌留多商会	7−中央	X
め	メサイヤ	7−中央	Y
	メダロット社	7−中央	Z
り	リバーヒルソフト	7−南	a

出版コーナー

	出展企業名	小間番号	記号
え	エイ・クリエイト	5−北	ロ
し	新声社／GAMEST	5−北	ロ
ぜ	ゼスト	5−北	ロ
そ	ソフトバンク	5−北	ロ
で	月刊デジタルメディアインサイダー	5−北	ロ
	電波新聞社	5−北	ロ
め	メディアクリエイト	5−北	ロ

PCコーナー

	出展企業名	小間番号	記号
あ	アスキ	4−北	ハ
か	カプコン	4−北	ハ
せ	セガPC	4−北	ハ
ま	マイクロソフト	4−北	ハ
	マイクロソフト インテル	4−北	ハ
め	メディアクエスト	4−北	ハ



次ページは超詳細情報を大公開!!

出展タイトル

大作・話題作が目白押しのTGS'98秋。キミはどれをチェックする？

これがTGS'98秋出展予定タイトルの一覧表だ（PS限定）。体験プレイの○は試遊台でのプレイが可能かどうかを表している。一見してわかる通り、今回は試遊台が多い。各メーカーとも実際にソフトに触れてもらうことを重視しているようだ。なおここでは明かせない、当日発表タイトルも存在するぞ。

メーカー	タイトル	ジャンル	発売日	体験プレイ
アイディアファクトリー	スペクトラルフォース2	SLG	10月15日	
	モンスタ -コンプリワ ルド	RPG	99年1月	
	オアシスロード	RPG	99年	
アイマックス	聖サクラメント女学園 麻雀同好会	TBL	99年1月	○
アスキー	火星物語	RPG	10月22日	
	Wizardry～DIMGUIL～	RPG	98年	
	トゥルーラブストーリー2	SLG	12月10日	
	魔導霊士シュオン	RPG	冬	
	バスランディング	SLG	12月	
	ガレリアンズ	AVG	未定	
	リングライズ	ACT	冬	
	UFC	ETC	冬	
	悠久のエデン	RPG	冬	
	エントセクタ	RPG	発売中	○
アトラス	峠MAX2	RCG	発売中	○
	ADVAN Racing	RCG	1 月19日	
	サウザンドアームズ	RPG	12月	
	スノボキッズプラス	ACT	未定	
イマジニア	デジタルフィギュア イイナ	SLG	10月22日	○
	ゲームソフトをつくろう	SLG	12月	○
ウエップシステム	COOL BOARDERS 3	SPG	11月26日	○
	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ACT	98年	○
エクシング・エンタテインメント	FIGHTINGILLUSION～K-1 GRAND PRIX 98～	ACT	11月26日	○
	MEREMANOID～マーメノイド	RPG	98年	○
エニックス	いただきストリート ゴ ジャスキング	TBL	発売中	○
	グレイトヒッツ	RPG	10月29日	○
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	AVG	11月26日	○
	ドラゴンクエストⅦ	RPG	99年 夏	
	エコ(仮)	SLG	未定	
	Pop'n TANKS	対戦ACT	未定	○
	ミスティックアーク まぼろし劇場	AVG	未定	○
	トゥームレイダーⅢ	ACT	未定	○
NECインターチャネル	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	SLG	冬	
NTT出版	Little Lovers She so game	恋愛RPG	冬	○
エポック社	ドラえもん のび太と復活の星(復刻版)	ACT	12月	○
エム・ティー・オー	OPTION チュ ニングカーバトル2	RCG	冬	
OZクラブ	童夢の野望2 The Race of Champions	SLG	10月下旬	○
	釣道～渓流・湖編～	SLG	12月	
	大戦略 マスターコンバット	SLG	12月	○
(escot)	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	SLG	未定	
	ジャスト・ア・リトル・ドール	SLG	未定	
	Pixy Garden	SLG	冬	
	Knights of GENESIS	S・RPG	冬	
カプコン	カプコン ジェネレーション～第 集 撃墜王の時代～	STG	発売中	○
	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	発売中	○
	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	10月15日	
	ヴァンパイア セイヴァーEXエディション	対戦ACT	1月	○
	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	ETC	1月	○
	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	ETC	12月	○
	ストリートファイターZERO3	対戦ACT	12月	
元気	玉繭物語	RPG	12月3日	
講談社	つんつん組～すうじでぷにぷに～	PZG	発売中	○
	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	RPG	0月29日	○
	BOYS BE…2nd Season	SLG	2月	○
	つんつん組2～もじもじぱっくん～	ACT	11月19日	○
	頭文字D	RCG	99年1月	
	サイコメトラーE J.	AVG	99年 月	
	つんつん組3～カンジ ベーダ -～	STG	99年1月	
	ぴくぴく仙太郎	PZG	99年2月	
	鬼眼城	AVG	99年春	
コーエー	封神演義	S・RPG	発売中	○
	デストレーガ	ACT	発売中	○
	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	発売中	○
	三國志Ⅵ	SLG	発売中	○
	ZI O'I	RPG	99年春	
	森高千里 サファリ東京	ETC	10月22日	○
	もんすたあ★レース	RPG	12月	○
	アンジェリ ーク 天空の鎮魂歌	RPG	冬	
	維新の嵐 幕末志士伝	S・RPG	12月 7日	○
コナミ	幻想水滸伝Ⅱ	RPG	12月	○
	SILENT HILL	AVG	未定	○
	beatmania	ETC	発売中	○
	Dance Dance Dance	ACT	12月3日	○
	武戯	対戦ACT	11月 9日	○
	あいたくて…～your smiles in my heart～	SLG	99年春	○
	みつめてナイトR大冒険編	RPG	11月26日	○
	聖少女艦隊バージンフリート	AVG	99年春	○
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol 3～旅立ちの詩～	AVG	99年春	
	ワンワンダイアリー(仮)	SLG	99年春	○
彩京	ストライカーズ1945 Ⅱ	STG	10月22日	
	よしもと麻雀倶楽部	TBL	未定	
サミー	DEEP FREEZE	STG	99年1月	○
	HEART OF DARKNESS	ACT	99年2月	○
	MTB DIRT CROSS	RCG	10月15日	○
	LUCKY LUKE	ACT	11月5日	○
	実践パチスロ必勝法 サミーレヴォリュ ション2(仮)	SLG	99年	○
サンソフト	HARD EDGE	AVG	12月3日	○
	上海 真的武勇	PZG	発売中	○
	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	SLG	10月29日	○
	MONSTERSEED(モンスターシード)	RPG	1 月5日	
	必殺パチンコステーション3 ～原始人がいっぱい～	SLG	12月	
ジャスコンエンタテインメント	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	ACT	11月12日	
	MOTO RACER DS	ACT	99年春	○
システムソフト	ネット・スライダーズ(仮)	SLG	99年2月11日	
ジャレコ	バトル昆虫伝	S・RPG	12月	○
	シーバス1－2－3(仮)	A・RPG	未定	
	OPTION チューニングカーバトル2	RCG	1999年2月	○
	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	SLG	発売中	○
秀和システム	グラニュー島 大冒険	ACT	10月15日	○
スクウェア	アナザー・マインド	AVG	11月12日	○

メーカー	タイトル	ジャンル	発売日	体験プレイ
	チョコボの不思議なダンジョン2	RPG	12月下旬	○
	EHRGE Z(エアガイツ)	対戦ACT	12月17日	○
	ファイナルファンタジ -Ⅷ	RPG	冬	○
	チョコボレーシング～幻界へのロード～	RCG	99年春	
	サガ フロンティアⅡ	RPG	99年春	
SCE	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび! 世界一周～	ACT	12月	○
	パズルゲーム(仮)	PZG	99年	○
タイトー	電車でGO! 2	SLG	12月	○
	ぽっぷんぽっぷ	PZG	10月22日	○
	スペースインベーダー2000	STG	12月	
	パズルボブル4 ※1	PZG	発売中	○
タカラ	コンバットチョロQ	ACT	99年2月	○
	小さな巨人 ミクロマン	ACT	99年3月	
	装甲騎兵ボトムズ カスタマイズアクション2(仮)	ACT	99年春	○
	DX億万長者ゲームⅡ	TBL	発売中	○
	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト)	TBL	発売中	○
	さくま式人生ゲーム	TBL	12月	○
	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	S・RPG	12月	
	勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS-	AVG	99年1月	
T&Eソフト	Sonata	RPG	冬	
	Blaze & Blade Busters	A・RPG	発売中	○
テイジイエル	アドヴァンスト V.G.2	対戦ACT	発売中	○
テイチク	ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～	SLG	発売中	○
	ウキウキ釣り天国 ～川物語～	SLG	発売中	○
	水族館プロジェクト－フィッシュハンターへの道－	SLG	未定	○
	レストランドリ ム(仮)	SLG	99年春	
データイースト	探偵神宮寺三郎 now & thEN	AVG	未定	
	マジカルドロップⅢ＋1	PZG	未定	
テクノソフト	おみせ de 店主	RPG	99年2月	
	風の丘公園にて	AVG	発売中	
	サイレントメビウス ～幻影の堕天使～ ※2	RPG	12月24日	
テクモ	モンスターファーム2	SLG	冬	○
	影牢～刻命館 真章～	ACT	発売中	○
東芝EMI	ロ ドモナ ク ～新・ガイア王国記～	SLG	12月10日	○
	ルシファ ・リング	ACT	12月10日	○
	キャプテン・ラヴ	SLG	99年3月	
トミー	ガンボ -ブリゲイド	SLG	冬	
	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	SLG	12月	
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	ACT	99年2月	
	電車だいすき～プラレールがいっぱい	SLG	12月	
	トミカ(仮)	SLG	99年春	
トンキンハウス	JUGGERNAUT～戦慄の扉～	AVG	11月	○
	…の季節 A piece of memories	AVG	99年春	○
とんでもクライシス(徳間書店/インターメディアカンパニー)	とんでもクライシス!	ACT	99年5月	
	ちびキャラゲーム銀河英雄伝説～GOIGO!カジノ～	TBL	98年 月28日	
ナムコ	ナムコアンソロジー2	ETC	発売中	○
	スマッシュコ ート2	SPG	11月12日	○
	リベログランデ	SPG	11月26日	○
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	RCG	2月3日	○
	テイルズ オブ ファンタジア	RPG	12月23日	
	STAR IXIOM(スターイクシオン)	STG	98年	
日本テレネット	Cybernetic EMP RE	AVG	99年春	
パイオニアLDC	serial experiments lain	ETC	11月12日	
博報堂	火魅子伝 恋解	S・RPG	98年	
バップ	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	RCG	98年	○
	聖龍伝説～外伝～	ACT	12月	○
ハドソン	ボンバーマン ※1	ACT	12月10日	○
	Hello Kitty White Present ※1	PZG	12月	○
	桃太郎伝説 ※1	RPG	12月下旬	○
バンダイ	仮面ライダ	対戦ACT	発売中	○
	ミリオンクラシック	SLG	99年春	
	オウバードフォースアフター	SLG	10月22日	
	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	STG	12月	○
	名探偵コナン(仮)	AVG	12月	
(ベック)	ファミレスへようこそ	SLG	11月20日	
バンプレスト	スーパーヒーロー作戦	RPG	99年2月	○
	全スーパーロボット大戦電視大百科	ETC	10月29日	
	スーパーロボット大戦F	S・RPG	12月	
	スーパ -ロボット大戦F 完結編	S・RPG	99年3月	
	ボールディランド	SLG	11月19日	
	AZITO2	SLG	10月15日	
	スレイヤーズわんだほ～	RPG	10月22日	○
	アームド・ファイター	対戦ACT	未定	○
ビーピ エス	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	対戦ACT	発売中	
	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	PZG	99年1月	○
	フィッシャーズロード	SPG	99年春	
	ヘラクレスの大冒険	ACT	発売中	
ビクターソフト	猫なカ・ン・ケ・イ	SLG	11月	○
	海のOH! YAH!	SLG	10月29日	○
	ピットフォール3D	ACT	11月19日	○
	学校をつくろう! 2	SLG	12月上旬	○
	エターナル チェイン	RPG	99年1月	
ヒューマン	御神楽少女探偵団	AVG	発売中	○
	ファ ストKiss☆物語	AVG	11月下旬	○
	猫侍	AVG	11月	○
	ザ・ノ ンス～史上最強のメニュ ～	SLG	2月	○
	シヴィライゼ ションⅡ	SLG	2月	○
	ミサ ナフォールズ	AVG	12月	○
メディアワークス	星の丘学園物語 学園祭	SLG	10月22日	○
	悠久幻想曲ensemble	ETC	2月10日	○
	DEVICEREIGN	SLG	99年春	
ユークス	封神領域エルツヴァーユ	対戦ACT	冬	

※1……キッズコーナーでの出展
※2……発売はバンダイビジュアル

買い回る! TGSの歩き方

会場内に入ったら？：同行者がいる場合には、必ず事前にはぐれた場合の待ち合わせ場所を決めておき、入場と同時に一度足を運んで確認しておこう。特に子ども連れの場合は、絶対に忘れないこと。会場内での移動は満員電車での車両間移動に等しく、一度はぐれたら、偶然再会できることはまずありえない。原則としてアナウンスによる呼び出しは行っておらず、携帯電話の類も通じない場合が多いので、備えを怠らないようにしておこう。待ち合わせには7ホールの「めぐりあい広場」をうまく活用するといい。

ブースイベント

すべてのイベントを体験するのは不可能。キミはどのイベントを選ぶ?

こちらは各メーカーブースで開催される予定のイベントリスト。各社一様に主力タイトルを中心にした趣向を凝らしたイベントを企画してユーザーの来訪を待っているぞ。ステージ、ゲストライブ、ゲーム大会など、その内容も実に多彩。どんどん参加してTGSを満喫しよう!

●アスキー
……「トゥルーラブストーリー2」オールキャスト大集合 トークショー&声優発表(10・11日 11:00〜、16:00〜)
……専用コントローラで対決! 「ビートマニア」大会(10・11日 12:30〜予選、15:00〜決勝)
……「火星物語」発売記念 フラワーチルドレンミニライブ

●アトラス
……ゲーム大会
……『サウザンドアームズ』スペシャルトークショー(10日15:50〜、11日14:50〜 広井王子×伊東岳彦)
……「流星野郎のゲームMAX」収録(11日16:00〜)

●イマジニア
……「デジタルフィギュア イイナ」イベント(出演:桑島法子、11日15:00〜16:00 ※参加者の抽選応募はすでに終了)

●エクシング・エンタテインメント
……「マーメノイド」クイーン抽選会・ツーショット撮影会(10・11日)
……「K-1」佐竹選手 トーク&ゲーム大会(11日)

●エニックス
……「ユーラシアエクスプレス殺人事件」トークショー(出演:榎本加奈子ほか)

●NTT出版
……高橋美佳子 ライブステージ&ゲーム紹介

●NECインターチャネル
「FAVORITE DEAR」声優トークショー
10日12:00〜/14:00〜/15:30〜
11日12:00〜/14:00〜/16:00〜
ほか

●OZクラブ
……「Pixy Garden」コスプレ写真撮影会、ミニコンサート

●カプコン
……「ストリートファイターZERO3」スーパーバトルトーナメント全国大会(11日)

●コーエー
……『デストレーガ』ゲーム大会(10・11日 13:00〜予選、14:15〜決勝)
……『アンジェリーク』声優トークショー(10日13:00〜14:00 森川智之、11日13:00〜14:00 堀内賢雄)
(キッズコーナー)
……『もんすたあ★レース』ゲーム大会

●コナミ
……『ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3』主役発表イベント
……ゲーム大会(『beatmania』、『遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル』)
……『Dance! Dance! Dance!』イベント

●彩京
……『STRIKERS 1945 II』ゲーム大会(10日・11日 12:20〜、16:00〜)
……『よしもと麻雀倶楽部』イベント(10・11日 13:00〜、14:30〜)

●サミー
……ハイブリッド・トーク(出演:パンクラスの舟木誠勝(10日)、鈴木みのる(11日)ほか、若手選手多数)

●サンソフト
……ミッションカード・ラリーイベント

●シスコンエンタテインメント
……『ヴィジランテ8』ゲーム紹介ステージイベント

●システムソフト
……『ネット・スライダーズ(仮)』クイズ大会

●ジャレコ
……『ドラゴンシーズ』エキビジョン大会&チャンピオンシップ全国大会
……ゲーム大会(『バトル昆虫伝』、『OPTION チューニングカーバトル2』)

●秀和システム
……『グラニュー島! 大冒険』ゲーム大会

●SCEI
……『クラッシュ・バンディクー』ダンスイベントほか

●タイトー
……ゲーム大会
……「ZUNTATA」ライブステージ
……立川真司・音マネライブ
……ジャンケンアイテムゲット大会(11日)

●タカラ
……勝ち抜きゲーム大会
……勇者シリーズ合体イントロクイズ
……『勇者王ガオガイガー』サイボーグガイショー(10・11日 13:00〜、15:00〜)
……豊口めぐみ トークショー(10日 14:00〜、11日 12:30〜)

●T&Eソフト
……『Sonata』声優トーク、コスプレ写真撮影会(10日 13:00〜、11日 14:30〜)
……ラジオ番組「かきくけ喜久子のさしすせSonata」記念イベント(11日 13:00〜14:00)

●テイジイエル
……『アドヴァンスト V.G.2』対戦勝ち抜き大会

●データイースト
……ゲーマデリックスーパーライブ 98秋の陣(10・11日 11:00〜、14:00〜)
……探偵神宮寺三郎 ステージイベント
……TGSグッズ超配布イベント

●テクモ
……海外旅行争奪『影牢』Ark獲得コンテスト、決め技限定対戦スピードトラップ大会
……『モンスターファーム2』制作発表

●東芝EMI
……「Big or Small」大会

●トンキンハウス
……「Lの季節」声優トークショー(10・11日 14:00〜15:00)、キャラクター人気投票

●ナムコ
……「R4」チャンピオン大会(10・11日 14:00〜15:30予選、16:00決勝)
……『テイルズ オブ ファンタジア』スペシャルステージ(出演:よーみ)

●日本テレネット
……声優トークショー(出演:桜井智(10日)、山崎たくみ(11日))

●パイオニアLDC
……『NOëL』声優トークショー

●バンダイ
……ステージイベント(『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』ほか)、コンパニオンの新作紹介
……当てろ景品!! 『ミリクラ』出走
……ゲーム大会(『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』、『仮面ライダー』)
……『名探偵コナン』クイズ大会

●ビーピーエス
……『THE NEXT TETRIS』ゲーム大会

●ヒューマン
……『ファーストKiss☆物語』声優トークショー(10・11日 12:00〜)
……『御神楽少女探偵団』声優ミニライブ&トークショウ(10・11日 14:00〜)
……『デコトラ伝説』アートコンテスト優秀作品の御披露目&ゲーム大会(10・11日 15:30〜)

配布グッズ

ここでしか手に入らないレア物を入手しよう!

TGSで目にするグッズの中心は物販コーナーでの販売に移行しつつあるが、体験版の配布やイベントでの参加賞など、各社のブースにも狙いどころは多い。とにかく色々なブースに顔を出そう。

●アイマックス
……『カンヅメモンスター』B3ポスター配布、イベント参加者にオリジナルキーチェーン&巾着

●アスキー
……体験版を配布

●ウエップシステム
……『COOL BOARDERS 3』&『RISING ZAN』オリジナルメタルプレート

●エス・エヌ・ケイ
……CDケース入りカレンダー(限定2万個)配布

●NTT出版
……イベント参加者に『Little Lovers SHE SO GAME』オリジナルカレンダー

●OZクラブ
……B2ポスター、『Pixy Garden』設定資料集を配布

●講談社
……うちわ、メモパッド、『だんじょん商店会』テレカを配布

●サミー
……イベント参加者に「ウイダーインゼリー」を配布

●シスコンエンタテインメント
……『ヴィジランテ8』、『モトキッズ』グッズ配布
……イベント参加者に自警団との記念フォトを贈呈

●ジャレコ
……体験版、蛍光バッジ

●SCEI
……体験版・その他を配布

●タカラ
……ポスター&下敷

●T&Eソフト
……『Sonata』の特製CD-ROM&特製トレカを配布
……『Blaze & Blade Busters』アイテムデータ配布(ただし3ブロックの空き容量があるMCが必要)

●テクモ
……『モンスターファーム』&『影牢』グッズ

●東芝EMI
……テレカとオリジナルホイッスルを配布

●トンキンハウス
……『Lの季節』グッズ

●徳間書店
……『とんでもクライシス!』グッズ+『銀英伝』チビキャラトレカを配布

●日本テレネット
……クリアファイルを配布
……クイズ回答者にオリジナルキャップを配布予定

●バンダイ
……体験版と『新世紀エヴァンゲリオン』(N64用ソフトの特製トレカを配布

●ビクターソフト
……『猫なカ・ン・ケ・イ』スペシャルディスク、『エターナル チェイン』設定資料集&村田蓮爾イラストパック、『蘭末ちゃんの大江戸すごろく』特製罰ゲーム指令付きトランプを配布

●ヒューマン
……『御神楽少女探偵団』&『猫侍』のペーパーバッグ、ゲームショウ限定「ミカねこ新聞」を配布

TGSはみだし情報

メディアワークスブースで行われるイベントの詳細をお知らせするぞ。声優さんなど出演者も豪華なので、遊びにきてね!

○10月10日(土)
…11:30 アニメ「鉄コミュニケイション」トーク&ライブ
…14:00 「電撃Dreamcast」創刊発表会(ゲスト:広井王子)
…15:30 「星の丘学園物語 学園祭」トーク&ライブ

○10月11日(日)
…12:00 ラジオ「電撃大賞」公開録音(出演:長沢美樹、ほか)
…13:30 「悠久幻想曲スペシャルイベント」トーク&ライブ(特別ゲスト:タケカワユキヒデ)
…15:30 「星の丘学園物語 学園祭」トーク&ライブ

賢く回る! TGSの歩き方

準備は帰るときのことも考えて:まず券売機での混雑を避けるため、会場に着いたときに帰りの切符も買っておく。会場内は人混みでかなり暑いので、上着を脱いだりして調整できる服装を選ぶこと。各ブースでもらえる配布物を入れるための、かばんは忘れず携帯しよう。会場内で手提げを配布しているブースも多いので、最初にそれを入手するのも賢い選択だ。また、体調が優れない場合はすぐに引き返すことも重要だぞ。会場内で倒れたりしたら、せっかくの楽しいイベントが台無しだからね!

電撃 NEWS STATION

10月9日
衝撃的なニュースが飛び込んできた! 詳しくは3ページ目にGO!! だ!

GOODS 新製品

『ときめき』、『b.m』も登場! コナミの電子TOY!!

(b.m：ビートマニア)

コナミが液晶ゲーム等、5タイトルを発表



長編RPGが発売決定!

ダンジョンクエスト 第1章 シオンの冒険

主人公シオンは自らの出生の秘密を求めて、ランダムに作成される全30階のダンジョンを冒険する。仲間にできるモンスターはどれもユニーク!

▶11月下旬発売予定　▶¥1,980(税別)

あのコナミからこれまでにない本格的な携帯型LCD(液晶)ゲームが発売されるぞ!

ついにコナミから携帯型液晶ゲームが発売される! これは従来の携帯型液晶ゲームに、高度なゲーム性やキャラクター性を加えた、まったく新しいタイプのもの。

第1弾となるのは、本格的な探索型ダンジョンRPGをそのまま携帯化した『ダンジョンクエスト』。登場する150種類以上のモンスターは仲間にすることも可能で、通信機能を使って友だちと交換もできるのだ。続編も4章までの発売が予定されている。

『beatmania』はご存じ大人気DJ体感ゲームの携帯版。鍵盤の数やシステムはそのままで、6曲のメロディーにLED発光の演出などが付いて、小さいながらも侮れないゲームになっているぞ。

『ときめきメモリアル リストゲーム』は藤崎詩織・虹野沙希・館林見晴の3人がそれぞれ腕時計の中で一緒に生活してくれるリストウォッチだ。ほかにも魅力的な新製品が続々と発売される予定だぞ。

選べるナンバーは6曲



beatmania

▶12月下旬発売予定
▶¥2,980(税別)

◀イヤホンジャック付きなので、周囲を気にせずリズムに没頭できる。これでいつでもどこでもDJ気分が満喫できるのだ!

詩織といつも一緒♥



▲大小のミニイベントでキャラとの共同生活が楽しめる。さらに体温センサーの導入で着用時間によって好感度が上下し、会話内容や表情が変化するのだ!

ときめきメモリアル リストゲーム

▶12月下旬発売予定
▶¥7,800(税別)

TOPIC トピック

「やるドラ」がTVアニメ化! その内容は?

「ラ・ドルーヤ」―フジテレビにて10月19日から放映開始―

ゲームとTVの新しい進化形。もう一つの「やるドラ」をTVでプレイ!



▲TVでは、発売されたばかりのPS版とはひと味違う「サンパギータ」が体験できるぞ。



▲11月26日発売予定の「雪割りの花」も放映される予定。キミの意見が番組を左右する!

好評の「やるドラ」シリーズのTV放映化が決定したぞ! 「ラ・ドルーヤ」(後ろから読んでみよう)という番組名で、「サンパギータ」と「雪割りの花」の2本がテレビオリジナルのストーリーで放映されるのだ。もちろん「やるドラ」だけにただのアニメ化では終わらない。番組では世論調査などでおなじみの「テレゴング」を利用。放映中に案内される電話番号で視聴者の意見を集計し、その結果もっとも多かった分岐に後半のストーリーが進むという仕組み。生放送で「やるドラ」を体験できる、まったく新しい形の番組だぞ!

ラ・ドルーヤ
～インタラクティブアニメ～『サンパギータ』/『雪割りの花』

▶10月19日～12月25日(月～木)25:10～(金)25:45～
▶フジテレビ
※関東地区のみの放送となります

ほかにもこんなアイテムが!

GBゲッター



赤外線による通信機能付きのゲームボーイ専用ケース。3種類の通信シグナルで色々なメッセージを相手に送って、対戦・交換などの遊びに役立てよう!

▶12月発売予定　▶¥2,980(税別)

Bananana



微弱電波を使って、エリア内でメール送受信ができるヘンなバナナ。最大文字数は40文字。直接通信なので通信費は無料だ。いろいろ工夫してみんなでメール通信を楽しもう!

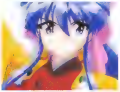
▶12月17日発売予定　▶¥3,800(税別)

コナミ新商品に関して…上記の商品の仕様・デザインは変更になる場合がありますのでご注意ください。

TOPIC トピック

『桃天』の続編制作が決定♥

『DANCING BLADE かってに桃天使2(仮)』





あの『桃天』の続編が早くも登場!!

コナミの人気AVG、『DANCING BLADE かってに桃天使！』の続編・『～tears of EDEN～(仮)』の発売が決定したぞ。今回の作品テーマは「愛」。前作で好評だった完全デジタル・フルボイス・フルアニメーションを継承しつつ、さらにスケールアップ！「世界樹」編と「竜宮城」編の２本立てで、より感動できるラブ・ストーリーが展開されるのだ。おなじみの桃、お狗、キジメ、猿吉たちに加え、異国の使者・ムカエルや竜宮４姉妹の次女・乙姫などの新キャラも登場。前作以上のドタバタを楽しもう！

◀前作では60分にも及ぶアニメーションが魅力だったが、「2」ではさらにボリュームアップされるとのこと。

さらにこんな企画も大募集！

～おまけ映像大募集のお知らせ～

前作同様、『桃天２』でも収録する「おまけ映像」の内容をユーザーから大募集しているぞ。どんなおまけ映像がいいかというアイデアをハガキか封書に書いて、以下のあて先まで送ろう。入賞者には、豪華商品が贈られると同時に、最優秀作品の企画は実際にゲームに採用されるのだ！インターネット(http://www.konami.co.jp/kcet/)でも受付中だぞ。



▲前作にはイラストギャラリーや次回予告風アニメ、３Ｄ桃姫などの映像が収録された。

あて先 〒101-0051 東京都千代田区神保町3-25(株) KCE東京PD研究開発室 まで(しめ切りは11月20日・消印有効)

GOODS 新製品

海洋冒険ロマンが甦る！

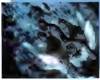
「青の6号」―VC／LD／DVD・10月25日発売―



最新技術が生んだ驚異の映像！

かつて少年の心を虜にした海洋冒険ロマンコミックが、最新のデジタルCG技術とスタッフの熱意で鮮やかに甦る！　OVA「青の６号」は崩壊した近未来の地球を舞台に、人類に残された最後のフロンティア＝海で繰り広げられる闘いと冒険の物語。小澤さとる氏原作の世界観を、フルデジタル映像＆ドルビーデジタル音響という最新の技術で見事にアニメ化。村田蓮爾氏によるキャラデザも大きな魅力なのだ。

青の6号 Vol.1「BLUES」
▶10月25日発売　▶各¥5,000(税別)
▶バンダイビジュアル



◀今後の展開も気になるところだ。

シリーズ化決定！　さらに!!

このシリーズは、全４巻になることが決定。Vol.２は来年のリリースになる予定だ。また、サントラＣＤやゲーム化などの企画も進行中とのことで、今後も目が離せないぞ！

MUSIC 音楽CD

注目の格闘3タイトルがCDに！

カプコン音楽情報

カプコンの人気格闘3作品の世界を深めるCDが登場！



ストリートファイターZERO3 オリジナルサウンドトラック

アーケードで稼働中の「ストZERO」シリーズ最新作のサントラが登場。ゲームで使用された曲に加え、ボイス＆ＳＥ集のボーナスも含む全47トラックを収録。初回特典で各種タトゥーシールが封入されているぞ。
▶発売中　▶¥2,940(税込)　▶セルピュータ

闘え！　キカイオー



カプコン究極のロボット格闘ACT『超鋼戦紀キカイオー』の、熱い主題歌シングルCDが早くも発売。完全限定の3,000枚生産なので、売り切れる前に買っておかないと後悔するぞ。往年のロボ魂をたぎらせながら、魂の歌声に聞き惚れるのだ！
▶発売中　▶¥840(税込)　▶セルピュータ

◀AMショーでも話題だった格闘ACT。まもなくアーケードで稼働する大作だ。

私立ジャスティス学園ドラマアルバム
～ねらわれた太陽学園　熱血死闘編～



▲ジャケットイラストも書き下ろしだぞ。

PS版も大人気の『私立ジャスティス学園』CDドラマ。熱演している声優たちはゲームと同じ配役で、響子先生のおやすみメッセージなどボーナストラックも充実。付属特典はドラマの脚本だぞ！
▶発売中　▶¥2,520(税込)　▶セルピュータ

GOODS 新製品

『R4』完全対応のコントローラ

ナムコ「ジョグコン」―12月発売予定―

『R4』などのRCGに最適なコントローラが登場!!



▲中央のダイヤル部分の反発力を電気制御で調整できる。これによって運転中のハンドルの重みを疑似体験できるのだ。「Ｒ４」に限らず、その用途は無限だぞ！

期待のRCG「Ｒ４」の臨場感をより盛り上げる、特製コントローラがナムコから発売されるぞ。家庭用としては初めてハンドルの反発力（抵抗）を再現。ダイヤルの強弱を調整することで、実際に車を運転しているかのようなリアルなドライビング感覚を体感できるのだ。

ジョグコン
▶12月発売予定　▶価格未定
▶ナムコ

TOPIC トピック

クリエイターの学校がセミナー開催

モニタリングセミナー　―10月18日、11月8日―

発売前の新作に触れられる！

ゲームクリエイターの卵たちが学ぶデジタルエンタテインメントアカデミーで、今年も「モニタリングセミナー」が開催されるぞ。これは一般のゲームファンも参加可能な実践授業。開発途中のゲームに触れ、ゲームの流れから背景・動き・音楽にいたるまで細かく理解しようという内容だ。クリエイター志望者にとっては、メーカーの担当者からもより具体的な話も聞ける、実り多いイベントなのだ。10／18(日)(10：30～、13：00～、15：10～）にはアトラスとレッドカンパニーが贈るＰＳ用大作ＲＰＧ『サウザンドアームズ』が、11／８(日)(10：30～、13：00～、15：10～)にはハドソンのＮ64用恋愛パーティゲーム『ゲッターラブ』が教材として使用されるぞ。詳しくはTEL：03―5330―2870まで電話しよう。

TOPIC トピック

『バイオ』最新作はDCで! PSは…!?

ドリームキャスト用ソフト『BIOHAZARD-CODE:Veronica-』画面写真初公開





▶キャラクターの質感も増し、よりリアルに。



◀フルポリゴン化により、さまざまなカメラワークが体験できる。

発表されたDC版の正式名称は『バイオハザード ーコード：ベロニカー』（発売日、価格ともに未定）。DC独自の光源処理機能の使用や、背景のフルポリゴン化により、さらに臨場感の増した演出が期待される。あのクレアがどのように動き、活躍するのか？ PSユーザーといえども気になるところだ。

大ヒットを記録したPS版『2』とも密接な関係が!

カプコンが放つ「バイオハザード」最新作は、11月27日に発売されるセガの「ドリームキャスト（以下、ＤＣ）」で登場することが決定した!! 「２」の記録的な大ヒット以降、常に続編の動向が注目されていたビッグタイトルだけに、今回の発表はファンのみならず、ゲーム業界全体を巻き込む大きな話題となることだろう。今号ではその様子をお伝えすることはできないが、10月６日のＤＣのラインナップ発表会では、すでにビデオ出展の形で画面も公開されているはず。ここでも関係者の反響を呼んでいることは間違いない。

ストーリーは、「２」のエンディングから３カ月後の、南海の孤島にある謎の収容所を舞台に繰り広げられる。主人公は「２」の女性主人公クレアで、兄を捜してヨーロッパへとやって来た彼女が、何者かの手に落ち、収容所に移送されてしまう、といったプロローグ。巧みなストーリー展開も注目される点だ。



▲あのクリスも登場するのか？（※画面は「１」のものです）

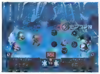
カプコンに聞く! PS版『バイオ』はどうなるの?

今回の発表で、まず気になってくるのは、このＤＣ版「コード：ベロニカ」がＰＳへ移植されることはあるのか、ということ。カプコンに聞いてみると「それは絶対にありません（広報・須藤氏）」との返答。ＰＳで「１」、「２」をプレイしてきたユーザーにとっては、この最新作をＰＳでプレイできないのはちょっぴり残念…。しかし！「バイオハザード」開発プロデューサーとしておなじみの三上真司氏、そして前述の須藤氏が、お２人とも同様の、こんな嬉しいコメントをくれたのだ。「ＰＳでもちゃんと新しいのを作っています。良い意味で期待を裏切りますから、『バイオ』シリーズを応援してください」。『バイオ』ファンは大いに期待して待つしかない!!

CAMPAIGN キャンペーン

『モンコン』のダンジョンを創ろう!!

電撃ダンジョン大募集のお知らせ



▲「モンコン」にはかわいいモンスターが多数登場する予定だぞ。

キミの手でレアダンジョンを創ろう!

市販のCDを読み込むことで毎回異なるダンジョンで冒険が楽しめる「モンスターコンプリワールド」（アイディアファクトリー）。このゲームでは特製ダンジョンの名前を大募集しているぞ!! 自分のお気に入りのＣＤ名（例：マイケルジャクソンの「スリラー」）と、そのＣＤでできるダンジョンの名前（例：死霊の館）を考えて応募しよう。採用されればそのままゲームに登場。さらに応募者の中から抽選で５名に同社のPSソフトがプレゼントされるのだ！

応募のきまり

ハガキに住所・氏名・電話番号・ＣＤとダンジョンの名前を記入して欄外のあて先へ。[illegible]含めて６文字以内。○○の森、○○タワーのように地形が分かる名前を入れること。

はみだし

電撃情報ステーション

●「永井豪スーパーロボットシリーズ」が大迫力の映像で甦る！……11月２日に行われる〝東京ファンタまんがまつり〟で、「スーパーロボット大決戦 永井豪漫画家生活30周年記念オールナイト」が開催される。これは、かつて劇場公開された〝劇場版マジンガーシリーズ〟全７作と、ＯＶＡシリーズ「真ゲッターロボ」を一挙に上映するというもの。当日は永井豪先生ほか豪華ゲストも!! 会場は東京・渋谷パンテオンで、23時開場、23時30分開演の予定。（料金は￥3,500、前売り￥3,000）

●「ドカポン！ 怒りの鉄剣」体験版10,000枚プレゼントキャンペーン!!……11月５日発売予定のＴＢＬ「ドカポン！ 怒りの鉄剣」。この体験版が10,000名様にプレゼントされるぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢を明記し、〒113-8691 本郷郵便局私書箱83号「ドカポン！ 怒りの鉄剣」体験版プレゼントＤＰＳ係まで。11月15日の消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

●コーエーが「封神演義」の攻略本第２弾を発売!!……古代中国の神話を題材にしたS・RPG「封神演義」の２冊目の攻略本が発売中だ。この「封神演義 完全攻略マニュアル」では、仲間キャラやアイテムの詳細なデータ、シナリオの攻略など役立つ情報が満載。既刊の「封神演義 オフィシャルガイド」と併せて活用しよう。



◀隠しイベントや、隠しアイテムの情報も満載で、ゲームをクリアしたユーザーにもおすすめの１冊！ 「封神演義 完全攻略マニュアル」はコーエーより、￥1,400（税別）で好評発売中だ。

PRESENT プレゼント

キミにも「世界の果て」が見えるかも!?

少女革命ウテナ「薔薇の容貌」発売中



「ウテナ」の世界を深く理解するための心強い一冊!

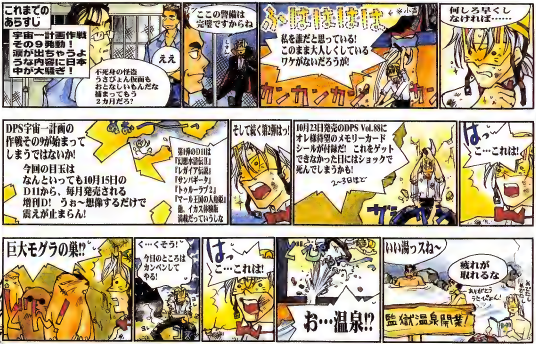
この「薔薇の容貌」は人気ＴＶアニメ「少女革命ウテナ」の世界観をわかりやすく紹介する手引き書。全39話の詳細な解説と、幾原監督を始めとする主要スタッフへのインタビューで、内部から「ウテナ」の魅力に迫る！ 難解な内容に首を傾げていたキミや、より深く味わいたいアナタもこれで安心だ。ＫＫベストセラーズより発売中。価格は￥1,238（税別）

3名様プレゼント

この本を抽選で３名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を記入して、〒101-8305（株）メディアワークス・DPS編集部「薔薇の容貌」係まで送ろう。しめ切りは10月22日（消印有効）だ（発表は発送をもってかえさせていただきます）。

「モンコン」電撃ダンジョン大募集のあて先：〒173-0026 東京都板橋区中丸町11-2 ワコーレ要町ビル６Ｆ「電撃ダンジョン大募集」係まで。しめ切りは10月22日（消印有効）。発表は今後の本誌で。
※ＤＣ版「バイオハザード」の画面は開発中のものです。

宇宙一計画作戦その9発動



マンガ／椿人

電撃PlayStation D11は付録CD-ROM（■体験版・幻想水滸伝II:レガイア伝説:サンパギータ:トゥルーラブストーリー2:マール王国の人形姫:リベログランデ:アドバンレーシング:エンドセクター:仮面ライダー ■ムービー・みつめてナイトR:どきどきポヤッチオ:学園祭 ■落ちゲーやろうぜ! 第1回コンテスト参加作品・その他）10/15発売 ¥980

電撃PlayStation Vol.88は付録メモリーカードシール 10/23発売 ¥490

どちらも買いのがしちゃマズイです

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！ つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！ これはスゴイ！ スゴすぎですよね？ ね？ ねっねっ？

DPS発売スケジュール

- ★10月15日発売 DPS D11 (Vol.87)
- ●10月23日発売 DPS Vol.88
- ●11月13日発売 DPS Vol.89
- ★11月16日発売 DPS D12 (Vol.90)
- ●11月27日発売 DPS Vol.91
- ●12月11日発売 DPS Vol.92
- ★12月中旬発売 DPS D13 (Vol.93)
- ●12月25日発売 DPS Vol.94
- ●1月14日発売 DPS Vol.95
- ★1月中旬発売 DPS D14 (Vol.96)

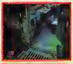
電撃ランキングステーション

今回の集計期間 9月7日〜9月20日

前回に引き続き『メタルギア ソリッド』が売り上げ第1位を獲得！ そして『峠MAX2』が第4位と、RCGが久しぶりに上位に登場!!

売り上げTOP20

メタルギア ソリッド
ゲームクリア時に与えられる称号の最高ランク「ビッグボス」を獲得できたか!!
■コナミ
■9月3日■ACT
■¥5,800■115,183



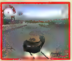
封神演義
側面や背後、高い位置からの攻撃は、通常よりも大きなダメージを与えられるぞ。
■コーエー
■9月10日■S・RPG
■¥6,800■31,745



SDガンダムGGENERATION
宇宙での地形適性が低く、移動力が落ちてしまうMSは、SFSに乗せてみよう。
■バンダイ
■8月6日■SLG
■¥6,800■30,562



峠MAX2
土屋圭市氏監修のRCG第2弾。ドリフトを極めたいRCGファンなら買いだ。
■アトラス
■9月17日■RCG
■¥5,800■26,490



XI[sái]
安定して売れている。TVCMを見て、新たに購入したユーザーも多いのでは？
■SCEI
■6月18日■PZG
■¥4,800■23,595



順位	タイトル	データ
6	実況パワフルプロ野球'98開幕版	■コナミ／7月23日／SPG／20,777
7	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／20,334
8	シミュレーションRPGツクール	■アスキー／9月17日／ETC／15,564
9	バイオハザード 2 デュアルショックバージョン	■カプコン／8月6日／AVG／14,665
10	川のぬし釣り〜秘境を求めて〜	■パック・イン・ソフト／8月20日／RPG／11,928
11	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／10,741
12	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル	■コナミ／7月23日／SLG／10,587
13	パチスロ完全攻略〜ユニバーサル公式ガイドvol.3〜	■日本シスコン／8月6日／SLG／9,167
14	ガンバァール	■ナムコ／8月6日／STG／8,050
15	影牢〜刻命館 真章〜	■テクモ／7月23日／ACT／8,010
16	[illegible]	■ヒューマン／9月17日／AVG／7,576
17	爆走デコトラ伝説〜男一匹夢街道〜	■ヒューマン／6月25日／RCG／7,341
18	バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン	■カプコン／8月6日／AVG／7,098
19	パラッパラッパー(ザ・ベスト)	■SCEI／7月9日／ETC／6,865
20	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／6,433

前評判TOP20

順位	タイトル	データ
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／冬予定／RPG／19,752
2	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／99年夏予定／RPG／10,520
3	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／12月予定／RPG／7,514
4	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／12月予定／RPG／7,085
5	サンパギータ	■SCEI／10月15日／AVG／5,749
6	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	■バンダイ／冬予定／STG／5,527
7	マール王国の人形姫	■日本一ソフトウェア／12月予定／RPG／5,306
8	スレイヤーズわんだほ〜	■バンプレスト／10月22日／RPG／4,864
9	To Heart	■アクアプラス／冬予定／AVG／4,201
10	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	■タカラ／12月予定／S・RPG／4,179
11	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	■カプコン／11月予定／対戦ACT／4,172
12	チョコボの不思議なダンジョン2	■スクウェア／12月23日予定／RPG／3,537
13	スーパーロボット大戦F	■バンプレスト／12月予定／S・RPG／3,525
14	エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜	■ガスト／年末予定／RPG／3,316
15	トゥルーラブストーリー2	■アスキー／12月10日／SLG／3,096
16	全スーパーロボット大戦電視大百科	■バンプレスト／10月29日／ETC／2,653
17	みつめてナイトR大冒険編	■コナミ／1月26日／RPG／2,638
18	スーパーヒーロー作戦	■バンダイ／99年1月予定／RPG／2,210
19	R4-RIDGE RACER TYPE4-	■ナムコ／12月予定／RCG／1,990
20	電車でGO!2	■タイトー／12月予定／SLG／1,983

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／16,746
2	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／8,587
3	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／6,190
4	メタルギア ソリッド	■コナミ／9月3日／ACT／5,306
5	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／4,423
6	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／4,200
7	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／3,759
8	ワイルド アームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／3,537
9	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,316
10	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／3,310
11	バイオハザード 2	■カプコン／1月29日／AVG／3,096
12	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／2,873
13	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,210
14	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／2,204
15	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／2,197
16	SDガンダムGGENERATION	■バンダイ／8月6日／SLG／2,189
17	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	■ガスト／97年5月23日／RPG／1,990
18	季節を抱きしめて	■SCEI／7月23日／AVG／1,983
19	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ／95年10月13日／SLG／1,975
20	お嬢様特急	■メディアワークス／7月30日／AVG／1,769

ランキング・トピック

各ゲームショップさんの話によると、現在も『メタルギア ソリッド』がダントツで売れているようだ。そこで今回は、それ以外のソフトの売れ行き状況を聞いてみたぞ。　【9月28日調べ】

ショップ1▶中川無線電機(株)・京都店(京都市)　藤田裕一さん

最近売れているのは『いただきストリート ゴージャスキング』(エニックス)ですね。『ナムコアンソロジー2』(ナムコ)も、20代後半以降のユーザーさんによく売れています。今後発売されるソフトでは、『サンパギータ』(SCEI)や『エクソダスギルティー』(イマディオ)、『みつめてナイトR大冒険編』(コナミ)などが期待できそうです。ほかにも『SIMPLE 1500』シリーズ(カルチュア・パブリッシャーズ)が、年末あたりにPSを購入される新規ユーザーさんに、『Kitty the Kool!! カブキでたのしくおどってね!!』(イマジニア)が女性ユーザーさんに売れるのではないかと期待しています。

ショップ2▶ブルート／八柱店(松戸市)　主任:杉井雅彦さん

このところは『いただきストリート〜』が、よく売れています。現在は売り切れ中で、入荷待ちという状況です。そのほかでは『峠MAX2』(アトラス)も、なかなか好調ですね。今後発売されるソフトでは『エクソダスギルティー』や『ドカポン！ 怒りの鉄剣』(アスミック・エースエンタテインメント)が期待できそうです。12月に発売される『トゥルーラブストーリー2』も、今から予約が入っているので期待しています。そのほか『ユーラシアエクスプレス殺人事件』(エニックス)と『アナザー・マインド』(スクウェア)の2つの実写AVGがどうなるのか、気になるところですね。



PlayStation
キミと一緒に冒険したい。
GANGWAY MONSTERS
ギャングウェイ・モンスターズ
10.15 ON SALE 標準価格：¥5,800
激突、攻撃、パワーアップ！ファンキーなモンスターを使いこなせ！史上初のモンスター育成アクションゲーム!!
昔懐かしいベーゴマのようなマシンに乗ったモンスター達が激しくぶつかりあう。モンスターには個性あふれる顔ぶれが、全50体以上登場する。さらに、バトルに勝利するごとにモンスターを育成していける楽しみも満載。バトルフィールドも6ステージ用意されている。自分だけのモンスターを育てよう。
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

次号予告

次号88号は、ついに発表されるPDA(仮)の特集&プレゼント! 最近話題のAVGの特集もしちゃって、攻略記事も大充実、メモリーカードシールもついてます!!

●Coming Soon!

新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ/後夜祭/ストリートファイターZERO3/エターナルチェイン/マクロスVF-X2/サンパギータ/ファイナルファンタジーⅧ/ポポローグほか

電撃PlayStation Vol.88は10月23日(金)発売



表紙イラスト●ときめきメモリアル ドラマシリーズvol. 3 旅立ちの詩

アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

インフォメーション

「電撃PS」では、ゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800文字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生不可)の方です。面接する方にのみ連絡させていただきます。

電撃PlayStation Vol.86

1998年10月23日発行　第4巻　第24号　通巻82号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]中里卓司、藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、仲一彌デザイン事務所
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D11は、『幻想水滸伝Ⅱ』『TLS2』『マール王国の人形姫』『レガイア伝説』など、合計10タイトルの体験版が楽しめる豪華2枚組! 秋の夜長もこれでバッチリ☆

電撃PlayStation D11 次号D11は10月15日(木)発売

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

1	8日	シムシティ2000(ザ・ベスト)	アートディンク	¥2800/SLG	
2	8日	OPTIONチューニングカーバトル(ザ・ベスト)	エム・ティー・オー	¥2800/RCG	
3	8日	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5800/AVG	
4	8日	三國志Ⅵ	コーエー	¥9800/SLG	123
5	8日	エキサイティングバス	コナミ	¥5800/SPG	123
6	8日	実況アメリカンベースボール2	コナミ	¥5800/SPG	
7	8日	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800/ACT	
8	8日	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト)	タカラ	¥2800/TBL	
9	8日	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬	ナグザット	¥4800/TBL	
10	8日	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	¥5800/SLG	123
11	15日	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	123
12	15日	中島みゆき「なみろむ」	オラシオン	¥5800/ETC	
13	15日	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	カプコン	¥5800/ETC	124
14	15日	MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)	サミー	¥5800/RCG	124
15	15日	四川風激辛麻雀	シー・ラボ	¥4800/TBL	197
16	15日	グラニュー島! 大冒険	秀和システム	¥5800/ACT	124
17	15日	サンバギータ	SCEI	¥4800/AVG	122+178
18	15日	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800/ACT	124+189
19	15日	AZITO2	バンプレスト	¥5800/SLG	123+131
20	15日	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800/TBL	193
21	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800/AVG	124+190
22	22日	マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～(ザ・ベスト)	アクセラ	¥2800/AVG	
23	22日	火星物語	アスキー	¥6800/RPG	
24	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	¥9500/RPG	
25	22日	五竜陣エレクトロ	アスク	¥4800/PZG	
26	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800/ETC	193
27	22日	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800/ETC	
28	22日	ROX ～ロックスー	アルトロン	¥5800/PZG	193
29	22日	デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5800/SLG	199
30	22日	ロックマン バトル&チェイス(ザ・ベスト)	カプコン	¥2800/RCG	
31	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
32	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.2 THE将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
33	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.3 THE五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
34	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEリバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
35	22日	森高千里 サファリ東京	コーエー	¥4800/ETC	195
36	22日	ストライカーズ1945 Ⅱ	彩京	¥5800/STG	124
37	22日	競馬エイト'98秋冬	シャングリ・ラ	¥6400/ETC	
38	22日	ぱっぷんぱっぷ	タイトー	¥4800/PZG	
39	22日	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	Tears	¥2800/SPG	
40	22日	オウバードフォースアフター	バンダイ	¥5800予定/SLG	70+125
41	22日	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	¥6800/RPG	62+125
42	22日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2800/SLG	
43	22日	STREET BOARDERS	マイクロキャビン	¥5800/ACT	125+197
44	22日	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	マップジャパン	¥5800/SLG	
45	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800/SLG	125+180
46	29日	機甲機兵ガイブレイブⅡ	アクセラ	¥5800/A・RPG	
47	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/SLG	36
48	29日	グレイトヒッツ	エニックス	¥5800/RPG	
49	29日	御意見無用Ⅱ	ケイエスエス	¥5800予定/対戦ACT	195
50	29日	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	講談社	¥5800/RPG	106
51	29日	ハイパーオリンピック イン ナガノ(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800/SPG	
52	29日	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	¥3980/SLG	197
53	29日	CARDINAL SYN(カーディナル・シィン)～原罪のシギルルム～	スパイク	¥5800/対戦ACT	
54	29日	レガイア伝説	SCEI	¥5800/RPG	104
55	29日	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800/AVG	
56	29日	全スーパーロボット大戦電視大百科	バンプレスト	¥6800予定/ETC	
57	29日	海のOH! YAH!	ビクターソフト	¥5800/SLG	193
58	下旬	競夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800/SLG	

●11月発売のソフト

59	5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	¥5800予定/SLG	
60	5日	ドカポン! 怒りの鉄剣	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/TBL	193
61	5日	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800予定/PZG	
62	5日	FIFA WORLD CUP 98～フランス98総集編～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SPG	194
63	5日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2(ザ・ベスト)	カルチュア・パブリッシャーズ	¥2800/ETC	
64	5日	LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5800/ACT	199
65	5日	サンコレBEST 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥2800/SPG	
66	5日	サンコレBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2800/SLG	
67	5日	MONSTERSEED(モンスターシード)	サンソフト	¥5800/RPG	
68	5日	ザ・心理ゲームⅣ いつも心に星空を	ヴィジット	¥5800/ETC	
69	12日	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	カプコン	¥5800/ETC	
70	12日	三国無双(ザ・ベスト)	コーエー	¥2800/ACT	
71	12日	信長の野望・天翔記(ザ・ベスト)	コーエー	¥3800/SLG	
72	12日	アナザー・マインド	スクウェア	¥5800/AVG	
73	12日	スマッシュコート2	ナムコ	¥5800/SPG	
74	12日	VIGILANTE 8(ヴィジランテ8)	シスコンエンタテイメント	¥5800/ACT	
75	12日	トラ!トラ!トラ!(廉価版)	ネクサスインターラクト	¥2800/SLG	
76	12日	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800/ETC	176
77	19日	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800/STG	
78	19日	プロ麻雀極PLUSⅡ	アテナ	¥4800/TBL	
79	19日	ADVAN Racing	アトラス	¥5800予定/RCG	
80	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.5 THE囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
81	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.6 THE花札	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
82	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
83	19日	SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500/TBL	
84	19日	つんつん組2～もじもじぱっくん～	講談社	¥4300予定/ACT	
85	19日	武戯	コナミ	¥5800予定/対戦ACT	
86	19日	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定/SLG	
87	19日	ピットフォール3D	ビクターソフト	¥5800/ACT	
88	20日	ファミレスへようこそ!(仮)	ベック	¥5800予定/SLG	
89	26日	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	¥5800/SLG	191
90	26日	好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	¥5800/AVG	
91	26日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800/ACT	
92	26日	わくわくバレー	アテナ	¥4800/SPG	
93	26日	Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	¥4800予定/ACT	
94	26日	エクソダスギルティー	イマディオ	¥5800予定/AVG	
95	26日	COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	¥5800/SPG	
96	26日	FIGHTING ILLUSION～K-1 GRAND PRIX'98～	エクシング・エンタテイメント	¥5800/SPG	
97	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	¥7800/AVG	
98	26日	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800/SLG	182
99	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定/RPG	187
100	26日	テトリスプラス(廉価版)	ジャレコ	¥2800/PZG	
101	26日	1on1	ジョルダン	¥5800/SPG	
102	26日	雪割りの花	SCEI	¥4800/AVG	
103	26日	D2マンガ ゴルゴ13・①カーライルの野望	ダイキ	¥2300/ETC	
104	26日	D2マンガ ゴルゴ13・②見えない軍隊	ダイキ	¥2300/ETC	
105	26日	D2マンガ ルパン3世	ダイキ	¥2300/ETC	
106	26日	リベログランデ	ナムコ	¥5800/SPG	
107	26日	久遠の絆	フォグ	¥5800/AVG	
108	26日	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800/TBL	
109	上旬	本格花札	アルトロン	¥5800/TBL	193
110	中旬	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200/SLG	
111	下旬	ミスランド2	アルトロン	¥5800/PZG	
112	下旬	デューク・ニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	¥5800/STG	199
113	下旬	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定/SLG	
114	下旬	ファーストKiss☆物語	ヒューマン	未定/AVG	
115	下旬	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
116	11月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ'99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SPG	
117	11月	ヴァンパイア セイヴァー EXエディション	カプコン	¥5800/対戦ACT	
118	11月	G-POLICE	SCEI	¥5800予定/AVG	
119	11月	めぐり愛して	SME	¥5800予定/SLG	
120	11月	JUGGERNAUT～戦慄の扉～	トンキンハウス	¥6800/AVG	197
121	11月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定/SPG	
122	11月	名探偵コナン(仮)	バンダイ	¥5800予定/AVG	
123	11月	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800/SLG	184
124	11月	猫侍	ヒューマン	¥6300/AVG	
125	11月	徹底攻略 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア	広美	¥6800/SLG	
126	11月	破壊王～KING of CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800/ACT	

●秋予定のソフト

127	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定/SLG	
128	秋	ガルル～メイティング レヴォリューション～	メサイヤ	未定/RCG	

●12月予定のソフト

129	3日	進め!海賊 BE PIRATES!	アートディンク	¥5800/SLG	195
130	3日	玉繭物語	元気	¥5800/RPG	
131	3日	Dance!Dance!Dance!	コナミ	¥5800予定/ACT	
132	3日	HARD EDGE	サンソフト	¥5800/AVG	40
133	3日	R4-RIDGE RACER TYPE4-	ナムコ	¥5800/RCG	
134	3日	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻版(仮)	ビクターソフト	¥2800/ETC	
135	10日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800/SLG	
136	10日	POTESTAS(ポテスタス)(廉価版)	ネクサスインターラクト	¥2800/SLG	
137	10日	ボンバーマン	ハドソン	未定/ACT	
138	10日	TSUMU(つむ)	ヘクト	¥4800/PZG	195
139	10日	マービー・ベィビー・ストーリー	PONOS	¥4800予定/PZG	197
140	10日	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス	¥3800予定/ETC	
141	17日	認定王 岡田敏の詰将棋教室	アスキーサムシンググッド	¥4800/TBL	
142	17日	西陣パチンコ天国VOL.3	ケイエスエス	¥5800/SLG	
143	17日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800/S・RPG	
144	17日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	¥5800予定/SPG	
145	17日	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定/対戦ACT	
146	17日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800/TBL	
147	23日	タワードリーム2	アクセラ	¥5800/TBL	
148	23日	EVE The Lost One	イマディオ	¥7800予定/AVG	22
149	23日	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	¥6800/RPG	92
150	23日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	¥5800/RPG	100
151	23日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	メディアリング	¥5800/ETC	
152	上旬	学校をつくろう!2	ビクターソフト	¥5800予定/SLG	
153	中旬	LUNATIC DAWN Ⅲ	アートディンク	¥5800予定/RPG	188
154	12月	ザ・ファミレス	アートディンク	¥5800予定/SLG	195
155	12月	バスランディング	アスキー	¥6800/SLG	
156	12月	バスランディング(つりコン同梱版)	アスキー	¥9990/SLG	
157	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定/RPG	108
158	12月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定/SLG	198
159	12月	ドラえもん のび太と復活の星(復刻版)	エポック社	¥2800/ACT	
160	12月	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定/SLG	
161	12月	大戦略 マスターコンバット	OZクラブ	¥6800/SLG	
162	12月	釣道～渓流・湖編～	OZクラブ	¥5800/SLG	
163	12月	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン	¥5800/ETC	
164	12月	ストリートファイターZERO3	カプコン	未定/対戦ACT	166
165	12月	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800予定/SLG	
166	12月	もんすたあ★レース	コーエー	¥4800/RPG	
167	12月	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	¥6800/RPG	88
168	12月	必殺パチンコステーション3～原始人がいっぱい～	サンソフト	未定/SLG	
169	12月	バトル昆虫伝	ジャレコ	未定/S・RPG	198
170	12月	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび世界一周～	SCEI	未定/ACT	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
171	12月	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	174
172	12月	ワンダートレック	SCEI	¥5800／ACT	
173	12月	スペースインベーダー2000	タイトー	¥2000予定／STG	195
174	12月	電車でGO! 2	タイトー	¥5800予定／SLG	
175	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	
176	12月	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	¥6800／S・RPG	
177	12月	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ブレイブチャージボックス	タカラ	¥6800／S・RPG	
178	12月	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	¥4800／AVG	
179	12月	魔法使いになる方法	テイジイエル	¥6800／A・RPG	
180	12月	ルシファー・リング	東芝EMI	¥5800予定／ACT	
181	12月	ロードモナーク～新・ガイア王国記～	東芝EMI	¥5800予定／SLG	
182	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
183	12月	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	トミー	未定／SLG	
184	12月	電車だいすき～プラレールがいっぱい	トミー	未定／SLG	
185	12月	THEプロ麻雀　免許皆伝	ナグザット	¥4800／TBL	
186	12月	ターニングポイント	ナグザット	¥5800予定／SLG	
187	12月	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	¥5800予定／RPG	96
188	12月	Hello Kitty White Present	ハドソン	¥5800予定／PZG	
189	12月	サイレントメビウス～幻影の堕天使～	バンダイビジュアル	¥6800予定／RPG	
190	12月	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
191	12月	ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～	ヒューマン	未定／SLG	
192	12月	シヴィライゼーションII	ヒューマン	¥5800予定／SLG	197
193	12月	ミザーナフォールズ	ヒューマン	未定／AVG	191
194	12月	100万円クイズハンター	FPS	¥5800予定／ETC	
195	12月	エストポリス伝記II ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	

●年内予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
196	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
197	98年	Wizardry～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
198	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
199	98年	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800予定／ACT	
200	98年	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定／RPG	
201	98年	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
202	98年	ジャーム―狙われた街―	ケーエージェイ	未定／RPG	
203	98年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
204	98年	ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談 日本たられぱなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
205	98年	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
206	98年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
207	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
208	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
209	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
210	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
211	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
212	98年末	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	¥5800予定／RPG	102
213	98年末	桃太郎伝説	ハドソン	未定／RPG	

●冬予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
214	冬	To Heart	アクアプラス	未定／AVG	
215	冬	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定／SLG	
216	冬	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800／RPG	
217	冬	UFO	アスキー	未定／???	
218	冬	悠久のエデン	アスキー	未定／RPG	
219	冬	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	
220	冬	Pixy Garden	escot	¥6300予定／SLG	
221	冬	空母戦記	アンバランス	未定／SLG	
222	冬	天下統一	アンバランス	¥5800／SLG	
223	冬	バトルアスリーテス　大運動会GTO	インクリメントP	¥5800／ACT	
224	冬	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
225	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	
226	冬	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
227	冬	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
228	冬	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
229	冬	アンジェリーク　天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥7800／RPG	
230	冬	アンジェリーク　天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー	¥9800／RPG	
231	冬	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	未定／RPG	
232	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
233	冬	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定／ETC	174
234	冬	サーカディア	SCEI	未定／AVG	
235	冬	ブザービーター	SCE	未定／ETC	174
236	冬	ポポローグ	SCEI	¥5800／RPG	
237	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
238	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定／RPG	
239	冬	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
240	冬	水族館プロジェクト―フィッシュハンターへの道―	テイチク	未定／SLG	
241	冬	モンスターファーム2	テクモ	¥5800予定／SLG	170
242	冬	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	116
243	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
244	冬	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
245	冬	機動戦士ガンダム　逆襲のシャア	バンダイ	¥6800予定／ACT	26
246	冬	Lunker Bass(仮)	バンダイ	未定／SPG	
247	冬	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
248	冬	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	未定／TBL	

●99年予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
249	1月	ちびキャラゲーム　銀河英雄伝説～GO!GO!カジノ～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
250	1月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
251	1月	聖サクラメント女学園 麻雀同好会	アイマックス	¥5800予定／TBL	
252	1月	快刀乱麻　雅	イマディオ	未定／SLG	
253	1月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
254	1月	頭文字D	講談社	¥5800予定／RCG	
255	1月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定／AVG	
256	1月	つんつん組3～カンジベーダー～	講談社	¥4300予定／STG	
257	1月	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	未定／STG	
258	1月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
259	1月	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥7800予定／TBL	
260	1月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800／ACT	
261	1月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
262	1月	勇者王ガオガイガー ―BLOCKADED NUMBERS―	タカラ	¥6800／AVG	
263	1月	サウンドノベルエボリューション3 街 ～運命の交差点～	チュンソフト	¥5800／AVG	
264	1月	魔女っ子大作戦	バンダイ	¥6800予定／SLG	
265	1月	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
266	1月	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	¥6800予定／RPG	42
267	1月	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	未定／PZG	
268	1月	エターナルチェイン(仮)	ビクターソフト	未定／RPG	
269	1月	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定／対戦ACT	112
270	1月	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
271	2月	ネット・スライダーズ(仮)	システムソフト	¥6800予定／SLG	196
272	2月	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	未定／SLG	
273	2月	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
274	2月	ぴくぴく仙太郎～パズルでご飯(仮)～	講談社	未定／PZG	
275	2月	HEART OF DARKNESS	サミー	未定／ACT	
276	2月	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	未定／RCG	
277	2月	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800／ACT	
278	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定／STG	
279	2月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800／AVG	186
280	2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
281	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
282	2月	宇宙戦艦ヤマト	バンダイ	¥6800予定／SLG	
283	2月	悠久幻想曲ensemble Vol.2	メディアワークス	¥3800予定／ETC	
284	3月	1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	未定／STG	
285	3月	小さな巨人　ミクロマン	タカラ	¥5800／ACT	32
286	3月	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥6800予定／SLG	34
287	3月	Nゲージトレインシミュレータ	東芝EMI	未定／SLG	
288	3月	スーパーロボット大戦F　完結編	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
289	3月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
290	春	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
291	春	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定／AVG	
292	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
293	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
294	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	196
295	春	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
296	春	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
297	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
298	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
299	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
300	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	未定／AVG	18
301	春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	未定／SLG	
302	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／SLG	
303	春	MOTO KIDS	シスコンエンタテイメント	¥5800予定／ACT	
304	春	サガ フロンティアII	スクウェア	未定／RPG	10
305	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定／RCG	
306	春	装甲騎兵ボトムズ　カスタマイズアクション2(仮)	タカラ	¥5800予定／ACT	194
307	春	装甲騎兵ボトムズ　カスタマイズアクション2(仮)　初回限定版	タカラ	未定／ACT	
308	春	レストランドリーム(仮)	テイチク	未定／SLG	192
309	春	この季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	30
310	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
311	春	バス・バイト(仮)	バンダイ	未定／ACT	
312	春	ミリオンクラッシック	バンダイ	¥6800予定／SLG	
313	春	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
314	春	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800予定／SLG	
315	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
316	夏	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	未定／SLG	
317	夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
318	99年	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
319	99年	ファーランドサーガ2　時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
320	99年	おみせde店主	テクノソフト	未定／RPG	38
321	99年	ギャロップレーサー3	テクモ	未定／RCG	
322	99年	フィッシャーズロード	BPS	未定／SPG	
323	99年	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	ページ
324	未定	ジャスト・ア・ノトルドール	escot	未定／SLG	
325	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	escot	¥6300予定／SLG	
326	未定	スノボキッズプラス	アトラス	未定／ACT	
327	未定	ATHENA ―Awakening From The Ordinary Life―	SNK／夢工房	未定／AVG	
328	未定	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	未定／対戦ACT	
329	未定	エコ(仮)	エニックス	未定／SLG	
330	未定	トゥームレイダーIII	エニックス	未定／ACT	
331	未定	Pop'n TANKS	エニックス	未定／対戦ACT	
332	未定	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	未定／AVG	
333	未定	TiGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
334	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	未定／AVG	
335	未定	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4800予定／SPG	
336	未定	がんばれゴエモン～来るなら恋綾繁一家の黒い影～	コナミ	未定／ACT	
337	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
338	未定	SILENT HILL	コナミ	未定／AVG	172
339	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
340	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
341	未定	よしもと麻雀倶楽部	彩京	未定／TBL	
342	未定	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション2(仮)	サミー	未定／SLG	
343	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	未定／ACT	
344	未定	シーバス1-2-3(仮)	ジャレコ	未定／A・RPG	
345	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
346	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
347	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
348	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
349	未定	探偵神宮寺三郎7(仮)	データイースト	未定／AVG	
350	未定	探偵神宮寺三郎noW&thEN	データイースト	未定／AVG	
351	未定	マジカルドロップIII+1	データイースト	未定／PZG	
352	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
353	未定	トミカ(仮)	トミー	未定／SLG	
354	未定	ひっとばっく	トミー	¥5800／ACT	
355	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定／STG	
356	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
357	未定	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
358	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
359	未定	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	未定／ACT	
360	未定	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
361	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
362	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。



LUCAS Arts
映画では見られない闘いがある。
STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI
1998,9,23 ON SALE!!
「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」
3D対戦ACT 1～2人用 5,800円（税別）
スター・ウォーズの人気キャラクターたちが、3D対戦格闘ゲームで激突。
反乱同盟軍VS帝国軍はもちろん、ルークとハン・ソロが火花をちらす闘いも
さらに伝統的格闘術の使い手も登場。技と技のぶつかり合いが、いま銀河を制す。
画面は開発中のものです。
前二作だって、あなどれない！
ルーカス・アーツのスターウォーズ・シリーズ
スター・ウォーズ レベルアサルトII
スター・ウォーズ ダークフォース
闘うものだけが、このチャンスを手にできる。
Get! THE STAR WARSキャンペーン実施中
9月23日～11月30日
パッケージに同梱のアンケートハガキにご記入の上、下記の中から
ご希望の賞品を1点を選び を付けて下さい。尚、当選の発表は発送をもってかえさせて頂きます。
都合により商品が変更になる場合があります。
A賞
ダースベイダー リーベルアナキン・スカイウォーカー 3名様
B賞
ライトセーバーレプリカ 9名様
C賞
限定版オリジナル テレホンカード 200名様
商品お問い合せ先 株式会社やまとTEL03-3865-8211
PlayStation
BPS logo ©1998 Bullet-proof Software,Inc.
株式会社ビーピーエス

校長先生！良い学校を



建物が立派な学校？設備が豪華な学校？進学率が高い学校？スポーツが強い学校？
良い学校とはなにか？それは、校長先生であるアナタが決める事です。
このゲームなら、校長先生になって、アナタ自身の理想の学校づくりができます。
建設・経営・育成の3大要素が凝縮された、シミュレーション・ゲームの決定版！



校室内での状況を覗ける「クローズアップ画面」で、先生や生徒とコミュニケーション！



自分自身のオリジナル校章がデザインできる「校章エディタ」！



四季折々のイベントがなんと！130種以上発生 校長先生は大忙し！



親切熱心な教頭先生が、ゲームの進め方をアドバイスしてくれます！

プレイの基本はわかりやすいアイコン選択式なので、初心者でも簡単操作でプレイできます！

12月上旬発売予定

標準価格 5,800円（税抜）

ボク達のために、つくってください！



校長先生ナリキリ・シミュレーション

学校をつくろう!! 2

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクター ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133



電撃PlayStation Vol.86
徹底攻略／メタルギア ソリッド 特報／サガ フロンティアII ときめきメモリアル 旅立ちの詩ほか
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月23日発行（隔週金曜日発行）第4巻第24号通巻82号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体457円
発行：メディアワークス
発売：主婦の友社

T1124574100498

©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-10／23

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.86係

〒	□□□－□□□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな	生年月日　年（西暦）19　月　日
	男・女	
職業	①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】
【2】
【3】
【4】
【5】
【6】
【7】
【8】
【9】
【10】
【11】　㊔
【12】
【13】　㊍
【14】
【15】
【16】㊚　㊍　㊛　㊍
【17】
【18】
【19】
【20】

キリトリ線


scanned & edited
by kitsunebi